

تطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة

لطلبة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو

رسالة علمية

مقدمة لتكملة الشروط للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في علم التربية والتعليم

قسم تعليم اللغة العربية

إعداد : لينا إحدى فضيلة

رقم القيد : ١٥١١٠٢٠٠٣٩



كلية التربية والتعليم

بجامعة رادين إيتان الإسلامية الحكومية لامبونج

١٤٤٠هـ/ ٢٠١٩ م

تطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة

لطلبة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو

رسالة علمية

مقدمة لتكملة الشروط اللازمة للحصول على الدرجة الجامعية الأولى في علم التربية والتعليم



المشرف الأول : الدكتور ذو الحنان، الماجستير

المشرف الثاني : الدكتور قدر، الماجستير

كلية التربية والتعليم

بجامعة رادين إيتان الإسلامية الحكومية لامبونج

١٤٤٠هـ/ ٢٠١٩ م

ملخص

تطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة
لطلبة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو

لينا إحدى فضيلة

كانت وسائل التعليم المستخدمة في تعليم اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو وهي الكتاب المدرسي، والمقلمة، والسبورة، والكمبيوتر. يستخدم الكمبيوتر لتقديم العرض ومشاهدة الأفلام بحيث لا يكون التعليم مملاً. وللتغلب على الملل في التعلم وتسهيل الطلبة في حفظ مفردات اللغة العربية وهو بتطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية. بوجود هذه الوسائل، فصار التعليم أكثر ممتعا ويمكن أن يتعلم الطلبة مع حفظ المفردات في أي مكان وزمان. يهدف هذا البحث إلى : (١) تطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو، (٢) معرفة صلاحية وفعالية وسائل التعليم المتطورة.

هذا البحث هو البحث التطوير أو *Research and Development* باستخدام نموذج ADDIE والذي يتكون من خمس الخطوات هي تحليل الاحتياجات، التصميم، التطوير، التطبيق والتقييم. وفي هذا البحث، يتم تصديق المنتج من قبل خبير المادة، وخبير الوسائل، وخبير التصميم. وفي جمع البيانات من خلال استخدام الاختبار القبلي والاختبار البعدي.

أن نتائج البحث من هذا البحث ، وهي : (١) عملية تطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة، (٢) أن جودة الوسائل المطورة لائقة للاستخدام بنتيجة ٩٨% من خبير المادة، و ٩١،٢٥% من خبير الوسائل، و ٩١،٦٧% من خبير التصميم.

الكلمات المفاتيح : التطوير، مفردات اللغة العربية ، لعبة الكلمات المتقاطعة



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jalan Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame I- Bandar Lampung Telp. (0721) 702360

مواقة

موضوع البحث : تطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة
الكلمات المتقاطعة لطلبة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية

١ ميتر

إسم الباحثة : لينا إحدى فضيلة

رقم القيد : ١٥١١.٢٠٠٣٩

القسم : قسم تعليم اللغة العربية

الكلية : كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إيتان الإسلامية الحكومية لامبونج

وافقته اللجنة الإشرافية

قد قام المشرف بالتغييرات حسب الضرورة وتصحيحه بحيث أنه مؤهلة للمناقشة في قسم
تعليم اللغة العربية بكلية التربية والتعليم بجامعة رادين إيتان الإسلامية الحكومية لامبونج

المشرف الثاني

المشرفة الأولى

الدكتور قدر، الماجستير

الدكتور ذوالحنان، الماجستير

الرقم التوظيف: ١٩٧٣.٧١٣٢.٠٣١٢١.٠٢

الرقم التوظيف: ١٩٦٦.٤٠٢١٩٩٥.٣١٠.٠١

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الدكتور سافاري داود، الماجستير

الرقم التوظيف: ١٩٧٥.٨.١٢.٠٢١٢١.٠٣



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame I, Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703278

التصديق

تمت الرسالة العلمية بالموضوع " تطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة لطلبة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو". التي كتبها الطالبة : لنا إحدى فضيلة برقم القيد: ١٥١١٠٢٠٠٣٩ بقسم تعليم اللغة العربية قدناقشتها لجنة المناقشة بكلية التربية والتعليم بجامعة رادين إتنان الإسلامية الحكومية لامبونج يوم الإثنين في التاريخ ١٥ يوليو ٢٠١٩ م.

لجنة المناقشة:

(.....)

: الدكتور سافاري داود، الماجستير

الرئيس

(.....)

: ميزان الخيري ، الماجستير

السكرتير

(.....)

: محمد عفيف أمر الله، الماجستير

المناقش الأول

(.....)

: الدكتور ذوالحنان، الماجستير

المناقش الثاني

(.....)

: الدكتور قدر، الماجستير

المناقش الثالث

عميد كلية التربية و التعليم

الاستاذ الدكتور الحاج خير الأنوار، الماجستير

رقم التوظيف : ١٩٥٦٠٨١٠١٩٨٧٠٣١٠٠

شعار¹

وَعَلَّمَ ءَادَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ

إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾



¹ Q.S Al-Baqarah: 31

إهداء

قدّمت هذه الرسالة العلمية إلى:

١. والديني المحبوبان أبي يعقوب وأمي ستي موداوية اللذان يشجعاني ويدعوان دائماً على نجاحي.

٢. إلى جميع أخواتي إقبال أشعري، وفرى زهيد، ونبيل زلفى المحبوبين اللذين أعطوني الدافع والنشاط.

٣. جدتي الحاجة مجيدة المحبوبة التي أعطتني الحماسة والدعاء على نجاحي.

٤. إلى أحياء المحبوب أريانطا الذي دائماً قدمني التشجيع والحماس.

٥. زملائي المحبوبين في السلاح، هن الروم، زازي، رثاضة، وميري اللذين أعطوني الحماس والدوافع.

٦. زملائي المحبوبين لمرحلة ٢٠١٥ بجامعة رادين إيتان الإسلامية الحكومية لامبونج.

ترجمة الباحثة

اسم الباحثة لينا إحدى فضيلة ولدت في كوتا غاجاه، في التاريخ ٢٢ أغسطس ١٩٩٧، وهي ابنة الأولى من أربع أخواتن المتزوج سيديعقوب وسيدة ستي موداوية.

بدأت الباحثة الدراسة من روضة الأطفال نور المتقين فنومانجان بارو، واستمرت الباحثة دراستها في مدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٢ فنومانجان بارو، وبعد ذلك استمرت دراستها في مدرسة نور اليقين المتوسطة الإسلامية فنومانجان بارو. ثم واصلت دراستها في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو وتمت سنة ٢٠١٥. وفي السنة ٢٠١٥ استمرت الباحثة دراستها إلى الجامعة وهي بجامعة رادين إيتان الإسلامية الحكومية لامبونج في كلية التربية والتعليم بقسم تعليم اللغة العربية.

وفي سنة ٢٠١٩ اتبعتها الباحثة KKN في قرية باندان ساري الغربية فرينجسو. وكذلك في سنة ٢٠١٩ أجرت الباحثة PPL في المدرسة الابتدائية الحكومية ١ سوكا جاو باندان لامبونج.

كلمة شكر وتقدير

حمدا لله عز وجل على جميع النعم الكثيرة التي أعطاها للباحثة حتى تقدر على كتابة هذه الرسالة العلمية بالموضوع "تطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة لطلبة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو". هذه الرسالة العلمية لإتمام الشروط للحصول على الدرجة الجامعية الأولى من كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج .

وعت الباحثة أن في إتمام هذه الرسالة العلمية حصلت عليها كثير المساعدات والتوجيهات من جميع الأطراف. فبهذه المناسبة أن تقدّم الباحثة جزيل الشكر إلى سادات الأفاضيل:

١. الأستاذ الدكتور الحاج خير الأنوار الماجستير، كعميد كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج.

٢. الأستاذ الدكتور سافري داود، الماجستير كرئيس قسم تعليم اللغة العربية والأستاذ محمد عفيف أمر الله، الماجستير كسكرتري كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج.

٣. الأستاذ الدكتور ذوالحنان، الماجستير كالمشرف الأول والأستاذ قدر، الماجستير كالمشرف الثاني شكرا جزيلاً على تقديم المدخلات والاقتراحات لإتمام كتابة هذه الرسالة العلمية.

٤. جميع المحاضرين والمحاضرات في كلية التربية والتعليم بجامعة رادين إينتان الإسلامية الحكومية لامبونج وخاصة لقسم تعليم اللغة العربية اللذين أعطوني علوماً ومعرفةً طوال الدراسة.

٥. إلى السيد أنتوني اسونطا، الماجستير كرئيس المدرسة، والسيد كسيمان، الماجستير كمدرس اللغة العربية وجميع الطلبة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو اللذين أعطوني الفرصة والمناسبة لإجراء البحث.

٦. إلى جميع أسرتي اللذين أعطوني الدوافع ويدعواني دائما على نجاحي.

٧. زملائي المحبوبين شكر جزيلاً على تعاونكم في الجهاد للحصول على الدرجة الجامعية الأولى.

وبهذه عسى أن تقدم هذه الرسالة العلمية مساهمة إيجابية في التنمية والمعرفة وزيادة العلوم للقارئ. آمين يا رب العالمين.

باندرا لامبونج ١٥ يونيو ٢٠١٩



لينا إحدى فضيلة

١٥١١٠٢٠٠٣٩

محتويات البحث

أ.....	صفحة الموضوع
ب.....	ملخص البحث
ج.....	موافقة
د.....	تصديق لجنة المناقشة
ه.....	شعار
و.....	إهداء
ز.....	ترجمة الباحثة
ح.....	كلمة شكر وتقدير
ي.....	محتويات البحث
م.....	قائمة الجداول
س.....	قائمة الصور
ن.....	قائمة الملحقات

الباب الأول : مقدمة

أ.....	خلفيات البحث
١٤.....	ب. تعيين المشكلات
١٥.....	ج. تركيز المشكلات
١٥.....	د. مشكلات البحث

هـ. أهداف البحث ومنافعها ١٦

الباب الثاني : الإطار النظري

أ. الإطار النظري ١٨

١. تعريف نموذج التطوير ١٨

٢. تعليم اللغة العربية ٢٧

٣. وسائل التعليم ٢٨

٤. تعليم المفردات ٣١

٥. لعبة الكلمات المتقاطعة ٣٢

ب. الدراسات السابقة ٤٠

ج. الإطار النظري ٤٢

د. تصميم التطوير ٤٤

الباب الثالث : منهج البحث

أ. أهداف البحث ٤٥

ب. موضوع البحث وزمانه ٤٥

ج. منهج البحث ومدخله ٤٦

د. خطوات البحث ٤٧

الباب الرابع : نتائج البحث وبحثها

أ. وصف نتائج البحث ٥٧

١. نتائج البحث الأولي ٥٧

٢. التصميم والتطوير ٥٨

ب. صلاحية المنتج ٦٩

ج. فعالية المنتج ٨١

د. فعالية تطبيق المنتج ٩١

هـ. البحث ٩٨

الباب الخامس : استنتاجات واقتراحات

أ. استنتاجات ١٠٢

ب. اقتراحات ١٠٣

مراجع ومصادره

الملحقات



قائمة الجداول

صفحة

جدول ١.١ النتائج ٨

جدول ١.٢ معيار النتيجة ٩

جدول ١.٣ نتيجة الاختبار لاستيعاب مفردات اللغة العربية لدى طلبة الصف العاشر

MIA ١٠

جدول ١.٤ نتيجة الاختبار لاستيعاب مفردات اللغة العربية لدى طلبة الصف العاشر

IPS ١٢

جدول ٣.١ درجة التقييم لاختيار الإجابات ٥٣

جدول ٣.٢ معايير نتيجة التصديق ٥٣

جدول ٤.١ الكفاءة الرئيسية (KI) ٥٩

جدول ٤.٢ الكفاءة الأساسية (KD) ٦٠

جدول ٤.٣ مؤشرات التعليم وأهدافه ٦١

قائمة الصور

صفحة

الصورة ٢.١ خطوات البحث التطويري	١٩
الصورة ٢.٢ البحث والتطوير على نموذج Dick and Carey	٢٠
الصورة ٢.٣ البحث والتطوير على نموذج Hannafin dan Peck	٢٢
الصورة ٢.٤ البحث والتطوير على نموذج Decide, Design, Develop, Evaluate	٢٣
الصورة ٢.٥ البحث والتطوير على نموذج بروج وغال Borg and Gall	٢٤
الصورة ٢.٦ البحث والتطوير على نموذج ADDIE	٢٥
الصورة ٢.٧ الكلمة المتقاطعة على شكل Diamond	٣٤
الصورة ٢.٨ الكلمة المتقاطعة الآن	٣٥
الصورة ٢.٩ الكلمات المتقاطعة العربية	٣٧
الصورة ٢.١٠ لعبة Crossword Search Word Puzzle	٣٧
الصورة ٣.١ هيكل النموذج ADDIE	٤٧

الصورة ٣.٢ نموذج ADDIE لتطوير لعبة الكلمات المتقاطعة	٤٨
الصورة ٤.١ العرض الأول لبرنامج Crossword Forge	٦٣
الصورة ٤.٢ عملية ترتيب خلفية backdrop	٦٣
الصورة ٤.٣ عملية تبديل القائمة background	٦٤
الصورة ٤.٤ عملية تبديل الصورة	٦٤
الصورة ٤.٥ عملية صنع الأسئلة للكلمات المتقاطعة	٦٥
الصورة ٤.٦ عملية صنع الأسئلة في الكلمات المتقاطعة	٦٥
الصورة ٤.٧ عملية صنع puzzle	٦٦
الصورة ٤.٨ عرض الاصلاحات من خبير المادة	٧٨
الصورة ٤.٩ عرض الاصلاحات من خبير المادة	٧٨
الصورة ٤.١٠ عرض الاصلاحات من خبير الوسائل	٧٩
الصورة ٤.١١ عرض الاصلاحات من خبير الوسائل	٨٠
الصورة ٤.١٢ عرض الاصلاحات من خبير التصميم	٨١

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفيات البحث

التعليم يأتي من كلمة "ajar" وأهمشتق من الفعل تعلم. على الحقيقة أن التعليم هو نشاط الإنساني الشامل أو يمكن تفسير التعليم على أنه جهد واع يقوم به المدرس لتعليم الطلاب أو (توجيه الطلاب للتفاعل بين مصادر التعلم الأخرى) في تحقيق الأهداف من التعليم.²

كما قال نانا سوجانا أن التعليم هو جهد منهجي ومتعمد يقوم به المدرس لإنماء حال التعليم الجيد بحيث يعمل الطلاب في أنشطة التعليم. وعلى حقيقة فإن التعليم هو الأنشطة يقوم به الطلاب ليكونوا قادرين على إجراء التعليم بالجيد.³

اللغة العربية هي اللغة التي ، على لغتين وهما اللغة العامية واللغة الفصحى، وفي اللغة العربية هناك المجموعة المتنوعة من الجملة مع العديد من الشعر، والرويات، والنثر، والمورفولوجيا وعلم الأصوات واللغة.⁴ وبالإضافة إلى ذلك، إن

² Abdurrahman, *Bahasa Arab dan Metode Pembelajarannya*, (Bandar Lampung: AURA), 2013, hlm. 89

³ Nugynurqoyyimah.blogspot.com/2013/12/pembelajaran-bahasa-arab-27.html?m=1
05/09/2018/10:26

⁴ Muhammad Nu'man Nuddin an-Nadwi, *Khashaish Al-Lugah Al-Arabiah Wa Limadza Yuhibbu Tuallimuha*, (Beirut: Daru Ibnu Katsir, 2005) hlm. 35

اللغة العربية هي دليل للمسلمين لتأدية أوامر الله في الصلاة، وقراءة القرآن

والحديث.^٥ كما قاله عمر بن الخطاب:

تعلموا العربية فإنها من دينكم وتفقهوا فيها فإنها تزيد في العقل وتثبت المروءة.^٦

انطلاقاً من البيان أعلاه، تفهم أن تعليم اللغة العربية هو محاولة لتعليم

الطلاب في تعلم اللغة العربية والمدرس كمثابة في تنظيم عدة العناصر للحصول على

الأهداف المطلوبة. كان في اللغة العربية هناك أربع المهارات اللغوية هي مهارة

القراءة، والاستماع، والكلام، والكتابة.

لقد عرفنا في السابق، أن التعليم هو جهد واع يقوم به المدرس لتعليم

الطلاب أو (توجيه الطلاب للتفاعل بين مصادر التعلم الأخرى) في تحقيق

الأهداف من التعليم. المفردات وفقاً لقاموس الإندونيسي الكبير هي إثراء الكلمات،

كما رأي أحمد فؤاد أفندي أن المفردات هي واحدة من عناصر اللغة التي يجب

إتقانها متعلمي اللغة الأجنبية لاكتساب المهارات اللازمة المستخدمة للتواصل مع

تلك اللغة.

⁵Zulhannan, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif*, (Jakarta: Rajawali Pers), 2014, hlm. 3

⁶ Abdurrahman, *Bahasa Arab dan Metode Pembelajarannya*, (Bandar Lampung: AURA), 2013, hlm. 26.

يقول Savier : " لا يمكن لمتعلمي اللغة التعرف على اللغة من خلال القاموس". والغرض من هذا البيان هو يجب أن يتعلم متعلمي اللغة المفردات ويعرف معناها الكلمة ، هناك معنيان في كلمة هما المعنى المقصود والمعنى الضمني. المعنى المقصود هو المعنى الوارد في القاموس، أما المعنى الضمني فهو المعنى الحقيقي والقياسي.^٧ هناك بعض المشكلات في تعليم مفردات اللغة العربية منها:

١. وجود اختلافات في قدرات الطلبة في التعلم.
٢. يفترض الطلبة أن درس اللغة العربية هو درس صعب.
٣. الطريقة المستخدمة غير مناسبة، بحيث أن يشعر الطلبة بالصعوبة في حفظ المفردات الجديدة.
٤. يستخدم المدرس الوسائل المحدودة في تعليم المفردات.
٥. يشعر الطلبة بالسئامة وأقل جاذبة في فهم المواد المقدمة.
٦. كان للطلبة رغبة منخفضة في تعلم مفردات اللغة العربية.^٨

استنادا إلى نتيجة الملاحظة والمقابلة التي قامت بها الباحثة بتوزيع

الاستبيانات في فصلين طلبة الصف العاشر 1 MIA وطلبة الصف العاشر 1 IPS في

المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ مترو. فتحصل الباحثة البيان أن الطلبة

⁷Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat), 2017, hlm126-127.

⁸Hasil wawancara dengan pendidik bahasa arab MAN 1 Metro, 16 September 2018/09:15

يفترضون بأن درس اللغة العربية هو درس صعب.⁹ بوجود هذه الافتراضات في فكرة الطلبة أن حفظ مفردات اللغة العربية هو صعب وهم يشعرون بالملل مع تقنية حفظ المفردات التي استخدمها المدرس. وهذا الحال يسبب إلى الطلبة يشعرون بالملل والصعوبة في حفظ المفردات وفهم معنى الكلمات. كان استيعاب مفردات اللغة العربية لدى الطلبة لا يزال منخفضة. بناء على نتيجة المقابلة مع مدرس اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ مترو، فيعرف أن الطلبة لديهم قدرة مختلفة في حفظ المفردات وعندما يطلب المدرس من الطلبة لحفظ المفردات وهم يشعرون بالصعوبة. وفي تلك المدرسة يستخدم المدرس وسائل الكمبيوتر لمشاهدة الأفلام أي أنها كأداة للعبة المستخدمة في الفصل الدراسي حتى لا يشعر الطلبة بالملل أثناء عملية التعليم الجارية. وفي تقديم المواد التعليمية، يستخدم المدرس وسائل كتاب المدرسي، والمقلمة، والسبورة. يستخدم المدرس الطريقة المحاضرة حتى يشعر بعض الطلبة بالكسل والنعاس للاستماع إلى بيان المدرس.¹⁰

يقدم المدرس الطريقة أو الأساليب التي يستخدمها الطلبة لحفظ المفردات الجديدة. والمدرس فقط يعرف أن الطلبة قادرون على الحفظ بالجدد دون أن يعرف أنهم يشعرون بالملل ولا يعرف هل الطريقة المستخدمة مناسبة أم لا.

⁹Hasil observasi di MAN 1 Metro, 16 September 2018/09:00 WIB

¹⁰Hasil wawancara dengan pendidik bahasa arab MAN 1 Metro, 16 September 2018/09:15

استنادا إلى حال التعليم لمفردات اللغة العربية بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ مترو، يجب على المدرس استخدام الطريقة والوسائل أو التقويم المناسبة والملائمة باحتياجات الطلبة. وفي هذا الحال، يقوم المدرس بالتقويم بإعطاء التشجيع إلى الطلبة ليكونوا متحمسين في اتباع عملية التعليم وترقية إستيعاب مفردات اللغة العربية لدى الطلبة التي كانت لا تزال منخفضة. وبالإضافة إلى ذلك، ينبغي على المدرس إزالة الاقتراحات في أذهان الطلبة الذين يفترضون بأن درس اللغة العربية هو درس صعب. وفي هذا البحث ستقوم الباحثة بتطوير وسائل التعليم لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى طلبة الصف العاشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ مترو من خلال لعبة الكلمات المتقاطعة.

كانت الطريقة التي استخدمها المدرس في تعليم المفردات هي طريقة الحفظ مع المدرس أو الطلبة القادرين على حفظ المفردات بال جيد. وبجانب إلى ذلك، يستخدم المدرس الطريقة المحاضرة وطريقة العرض في تعليم المواد.¹¹ هذه الطريقة هي الطريقة غير مناسبة للاستخدام في تعليم المفردات، لذلك تستخدم الباحثة الطريقة الإنتقائية. اختارت الباحثة هذه الطريقة الإنتقائية، لأنها تعتمد على جميع الطرق الأخرى والتي تعتبر أنها لائقة ومناسبة للاستخدام. تساعد هذه الطريقة على المدرس

¹¹Hasil wawancara siswa kelas X MAN 1 Metro, 16 September 2018/08:37 WIB

في ترجمة اللغة الأجنبية إلى اللغة الأم، إما من خلال الإشارات أو الحركات أو الصور أو باستخدام الأدوات الأخرى.^{١٢}

أن الوسائل المستخدمة في تعليم المفردات هي لعبة الكلمات المتقاطعة. الكلمات المتقاطعة (teka-teki silang) هي إحدى الوسائل الجذابة، حيث أن الطلاب ملء المساحات الفارغة في شكل مربع مع رسائل لتشكيل الكلمة التي هي وفقا للتعليمات. تستخدم الباحثة هذه اللعبة كوسيلة لتسهيل الطلاب في تذكر مفردات اللغة العربية وفهم الكلمات. والهدف من هذه الكلمات المتقاطعة هي زيادة المفردات الجديدة وسهولة حفظها.^{١٣} وفي هذا اللعبة، هناك اللعبة المختلفة والمتنوعة هي كما يلي:

١. يمكن أن يعمل الطلبة هذه الكلمات المتقاطعة في منزله (الواجبات المنزلية).

٢. يقوم المعلم بصناعة الكلمات المتقاطعة العملاقة لزيادة مفردات اللغة العربية.

¹²Abdurrahman, *Bahasa Arab dan Metode Pembelajarannya*, (Bandar Lampung: AURA), 2013, hlm. 138

¹³M. Faisol, Halimi, Moh. Zawawi, Arief Rahman Hakim, Khafid Roziki, Ahmad Makki Hasan, Khoirul Anas. *99 Permainan dalam Permainan Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Lentera Kreasindo), 2016, hlm. 119

بعد أجرت الباحثة ببداية الملاحظة مع طلبة الصف العاشر MIA أو IPS باستخدام الاختبار المنفصل والمقابلة المنظمة، فيعرف أن استيعاب مفردات اللغة العربية لدى الطلبة لا تزال منخفضة. بناء على الاختبار والمقابلة التي قامت بها الباحثة، أن الطريقة المستخدمة في حفظ المفردات هي الطريقة المملة. بعض الطلبة في السابق لم يشعر بحفظ المفردات أو بعضهم من المدرسة التي ليست فيها مادة المفردات. بوجود مادة المفردات فيجب للطلبة قادرين على حفظ المفردات من خلال استخدام الطريقة البسيطة بالرغم من أنهم يشعرون بالصعوبة في حفظ المفردات. وفي هذا الحال، يقوم المدرس بالتقويم في التعليم أو طريقة حفظ المفردات لترقية رغبة الطلبة في حفظ المفردات. فيما يلي هو البيان عن نتيجة الاختبار في حفظ مفردات اللغة العربية لدى طلبة الصف العاشر MIA و IPS باستخدام مقياس likert.

نتيجة الاختبار لإجابات الصعبة MIA : نتيجة الاختبار لإجابات الصعبة IPS :

SS: 6

S: 4

N: 2

TS: 3

TSS:0

SS: 6

S: 3

N: 1

TS: 5

TSS: 0

جدول ١.١

النتائج

A	5
B	4
C	3
D	2
E	1

طلبة MIA

١. عدد المستجيبين "موافق جدا" $30 = 5 \times 6$

٢. عدد المستجيبين "موافق" $12 = 4 \times 3$

٣. عدد المستجيبين "محايد" $3 = 3 \times 1$

٤. عدد المستجيبين "غير موافق" $10 = 2 \times 5$

٥. عدد المستجيبين "غير موافق جدا" $0 = 1 \times 0$

٦. المجموع $55 = 0 + 10 + 3 + 12 + 30$

طلبة IPS

١. عدد المستجيبين "موافق جدا" $6 \times 5 = 30$

٢. عدد المستجيبين "موافق جدا" $4 \times 4 = 16$

٣. عدد المستجيبين "محايد" $2 \times 3 = 6$

٤. عدد المستجيبين "غير موافق" $3 \times 2 = 6$

٥. عدد المستجيبين "غير موافق جدا" $1 \times 0 = 0$

المجموع $30 + 16 + 6 + 6 + 0 = 58$

جدول ١.٢

معييار النتيجة

البيانات	البيان
0%-19,99%	غير موافق جدا
20%-39,99%	غير موافق
40%-59,99%	مقبول
60%-79,99%	موافق
80%-100%	موافق جدا

مجموع النتيجة لطلبة MIA و IPS : $55 + 58 = 113$

وفي حساب مقياس likert هناك درجتان هما Y لأعلى الدرجات و X لأدنى

الدرجات.

Y = أعلى الدرجات برقم ٥

X = أدنى الدرجات برقم ١

عدد النتيجة الأعلى لإجابة "موافق جدا" وهي $٥ \times ٣ = ١٥٠$

الرموز % = مجموع النتيجة / Yx ١٠٠

= مجموع النتيجة / Yx ١٠٠

= $١١٥ / ١١٣ \times ١٠٠ = ٣,٧٥\% = ٧٣\%$ وهذه النتيجة تدل على مستوى

موافق،

انطلاقاً من نتيجة البيانات السابقة، فيمكن الاستنباط أن المستجيبين

"موافق" بأن حفظ مفردات اللغة العربية هيصعبة. وهذا الحال يسبب إلى استعاب

المفردات لدى الطلبة منخفضة.^{١٤} تنقسم اختبارات المفردات إلى قسمين، وهما

اختبار الفهم واختبار الاستخدام الخاص. ويجب أن يقاس اختبار الفهم في معنى

¹⁴Ibid, hlm. 165-168.

الكلمات، والمتضادات، وفهم الكلمات، ومجموعات الكلمات.^{١٥} وهذا البيان

فيمكن النظر إلى الجدول التالي:

جدول ١.٣

نتيجة الاختبار لاستيعاب المفردات

الرقم	الرقم المتسلسل	النتيجة	كامل	غير كامل
١	٦	٧٠	√	
٢	١٢	٧٣	√	
٣	٣	٥٥		√
٤	١٠	٧٥	√	
٥	٩	٦٢		√
٦	١	٦٠		√
٧	١٣	٥٩		√
٩	١١	٦١		√
١٠	١٤	٥٥		√
١١	٥	٥٢		√
١٢	٢	٥٨		√
١٣	٧	٥٣		√
١٤	٨	٥٥		√
١٥	٤	٧٤	√	

¹⁵Imam Asrori, Muhammad Thohir, M.Ainin, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: MISYKAT), 2014, hlm. 98.

انطلاقاً من نتيجة الملاحظة في بداية المراقبة، فتحصل الباحثة البيان عن

استيعاب مفردات اللغة العربية.

البيان :

T : كامل

TT : غير كامل

الرموز الإحصائية : $X = \sum x$

$\sum N$

$15/862 =$

$57,6 =$

بيانات نجاح الطلبة هي:

$P = \frac{\text{عدد الطلبة الناجح في التعلم}}{100\%} \times 100\%$

عدد الطلبة

$= 15 / 26,6\% = 100\% \times 57,6\%$

بناءً على نتيجة الاختبار في استيعاب مفردات اللغة العربية فتحصل الباحثة

على نتيجة 57,6. وهذه دالة على أن استيعاب المفردات لدى الطلبة لا تزال

منخفضة، أما نتيجة الطلبة الناجح بالنسبة المئوية ٢٦,٦ % فهي على مستوى ناقص.

جدول ١.٤

نتيجة الاختبار لاستيعاب مفردات اللغة العربية لدى طلبة الصف العاشر IPS ١

الرقم	الرقم المتسلسل	النتيجة	كامل	غير كامل
١	١١	٦٠		√
٢	١٠	٥٦		√
٣	٢	٥٣		√
٤	٩	٦٢		√
٥	٧	٥٧		√
٦	١٠	٥٧		√
٧	١٣	٧٤	√	
٨	٨	٧٨	√	
٩	٣	٥٤		√
١٠	٦	٥٢		√
١١	١	٥٦		√
١٢	٥	٥٠		√
١٣	٤	٥٢		√
١٤	١٢	٦٤		√

انطلاقاً من نتيجة الملاحظة في بداية المراقبة، فتحصل الباحثة البيان عن

استيعاب مفردات اللغة العربية.

البيان :

T : كامل

TT : غير كامل

الرموز الإحصائية : $X = \sum x$

$\sum N$

$10/820 =$

$00 =$

بيانات نجاح الطلبة هي:

$P = \frac{\text{عدد الطلبة الناجح في التعلم} \times 100}{\%}$

عدد الطلبة

$\%33,13 = \%100 \times 10 / 2 =$

بناءً على نتيجة الاختبار في استيعاب مفردات اللغة العربية فتحصل الباحثة

على نتيجة ٥٥. وهذه دالة على أن استيعاب المفردات لدى الطلبة لا تزال

منخفضة، أما نتيجة الطلبة الناجح بالنسبة المئوية ٣٣، ١٣ % فهي على مستوى

ناقص.¹⁶ فلذلك ستقوم الباحثة بتطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس

لعبة الكلمات المتقاطعة لتسهيل وتشجيع الطلبة في ترقية استيعاب المفردات .

ب. تعيين المشكلات

بناء على خلفيات البحث المذكورة أعلاه، فتقوم الباحثة بتعيين المشكلات

التالية:

هناك اختلافات في قدرات الطلبة في التعلم.

١. يفترض الطلبة بأن درس اللغة العربية هو درس صعب.

٢. الطريقة المستخدمة غير مناسبة، حتى يشعر الطلبة بالصعوبة في حفظ المفردات الجديدة.

٣. يستخدم المدرس الوسائل المحدودة في تعليم المفردات.

٤. يشعر الطلبة بالملل بالسهولة وأقل اهتماما بالمواد التي يقدمها المدرس.

٥. رغبة الطلبة في تعلم المفردات منخفضة.

٦. استيعاب مفردات اللغة العربية لدى الطلبة لا تزال منخفضة.¹⁷

ج. تركيز المشكلات

¹⁶Hasil tes penguasaan kosakata bahasa Arab dan hasil analisis pada peserta didik kelas X IPA1 dan X IPS 1, 16 September 2018

¹⁷Hasil wawancara dengan pendidik bahasa arab MAN 1 Metro, 09 Mei 2018/09:15

استنادا إلى البيان أعلاه، فتركيز المشكلات في هذا البحث هو كيف تطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة الفعالة لترقية استيعاب المفردات لدى طلبة الصف العاشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ مترو.

د. مشكلة البحث

مشكلة البحث في هذا البحث هي :

١. كيف تطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات

المتقاطعة؟

هـ. أهداف البحث ومنافعها

١. أهداف البحث

أ. لتطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات

المتقاطعة الفعالة.

ب. لترقية استيعاب مفردات اللغة العربية لدى طلبة الصف العاشر بالمدرسة

الثانوية الإسلامية الحكومية ١ مترو.

٢. منافع البحث

أ. الفائدة النظرية

أن يكون هذا البحث مساهمة جديدة للمدرس في تطوير وسائل
تعليم اللغة العربية للمرحلة الثانوية، خاصة لمدرس اللغة العربية بالمدرسة
الثانوية الإسلامية الحكومية ١ مترو.

ب. الفائدة التطبيقية

يمكن استخدام هذا البحث كمصادر لإجراء البحث عن تطوير
وسائل التعليم على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة.

١. للمدرس

لزيادة المعرفة عن تطوير وسائل التعليم خاصة للكلمات المتقاطعة.
وبالإضافة إلى ذلك أنها كوسيلة البديلة في التعليم وأن يكون مصدرا من
مصادر تطوير وسيلة الكلمات المتقاطعة.

٢. للطلبة

لترقية فهم الطلبة في فهم درس اللغة العربية، بوجود هذه الوسائل
من المتوقع أن يلعب الطلبة مع تعلم مادة اللغة العربية بحيث أن لا يشعر
الطلبة بالسئامة في التعلم، ولزيادة الدوافع في تعلم اللغة العربية.

٣. للمدرسة

لتقديم المدخلات في ترقية جودة ونتائج التعلم لدى الطلبة.

الباب الثاني

الإطار النظري

أ. الإطار النظري

١. تعريف نموذج التطويري

نموذج البحث التطويري هو نموذج البحث المستخدم لاختبار فعالية المنتج، ولإنتاج المنتج يمكن استخدام البحث على شكل تحليل الحاجة المفيدة في أوسع المجتمع. يشرح سونارطا (٢٠٠٨)، فكان البحث التطويري له أهداف متعددة لإنتاج أو تطوير تصميم المواد، وسائل التعليم، واستراتيجية التعليم، وأدوات التقويم التربوي. كما ذكره سوغيونو (٢٠١٦)، أن البحث التطويري هو الطريقة المستخدمة لتحصيل المنتج المعين وكذلك لاختبار فعالية المنتج. بينما رأي بورغ وغال Borg and Gall (١٩٨٣:٧٧٢) فالبحث التطويري هو عملية يمكن استخدامها لتطوير أو تصديق المنتج المعين.^{١٨}

لكل بحث أهداف وفوائد محددة، فلأهداف البحث أربعة أنواع هي أهداف وصفي واكتشافي وتحقيقي وتنمي عموماً. أهداف وصفي هو الوصف عن الأحداث

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta),

المبحوثة للكائن، وتطوير معرفة المنتج لتكون أكثر فعالة. واكتشاف على شئى ضائع أو مخفي كذلك لإنتاج المنتج الجديد.^{١٩}

أ. البحث والتطوير على نموذج سوغيونو

البحث التطوير عند سوغيونو (٢٠١٦)، وهو البحث يحتوي على

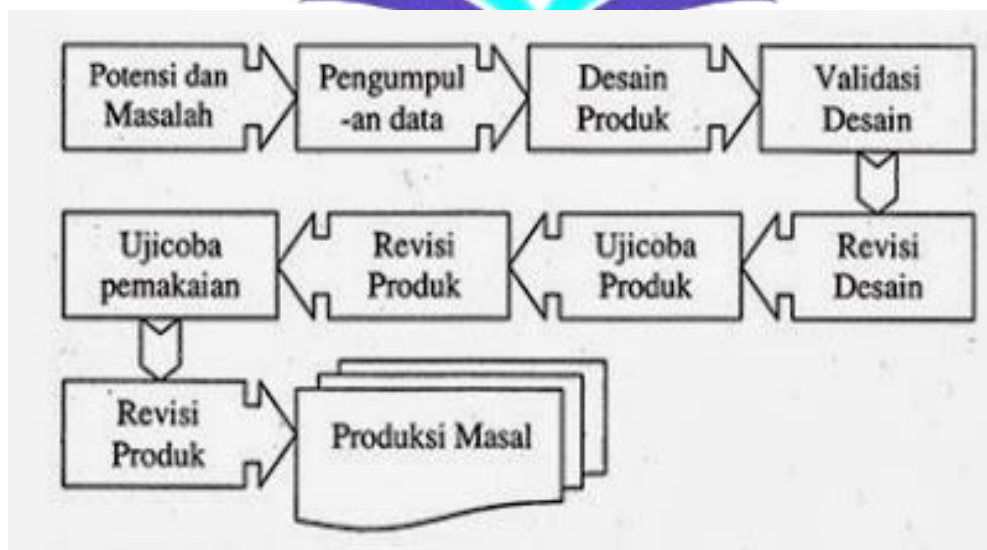
الخطوات في صنع جهاز التعليم بحيث يكون المنتج له معايير الصلاحية . يعرف

نموذج البحث التطوير على شكل سوغيونو ب *Research and Development*

(R&D)، وهو العملية المستخدمة لتطوير أو إنتاج المنتج المعين في مجال التعليم

الخاص. هناك الخطوات في البحث و التطوير على شكل سوغيونو (٢٠١٦)

ويمكن تصويرها في الصورة التالية:



¹⁹Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta), hlm. 5-6

خطوات استخدام البحث والتطوير كالتالي:^{٢٠}

أ. الطاقة والمشكلة

ب. جمع البيانات

ج. تصميم المنتج

د. تصديق التصميم

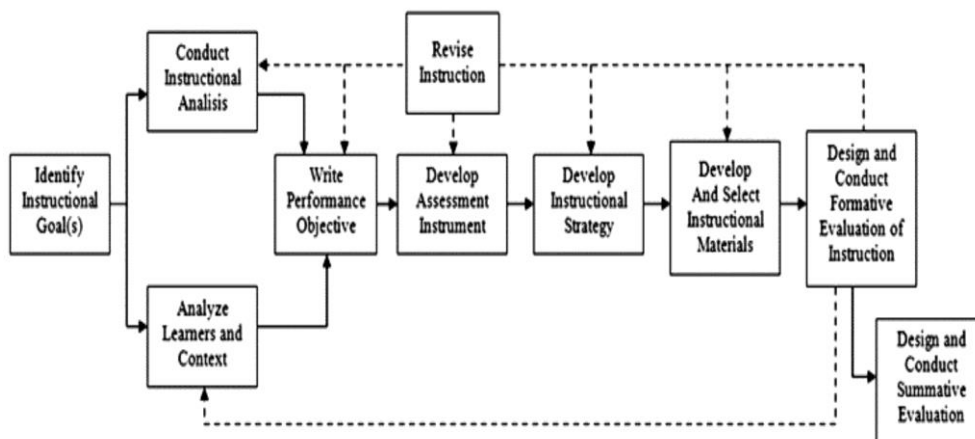
هـ. إصلاح التصميم

و. تجربة المنتج وإصلاح المنتج

ز. المنتج النهائي

ب. البحث والتطوير على نموذج Dick and Carey

الصورة ٢.٢



²⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta), hlm.298

هناك عشر خطوات البحث والتطويري على نموذج ديك و كاري، وهي :

١. تحليل الاحتياجات ليعين الأهداف

٢. تحليل التعليم

٣. تحليل التعليم وسياقه

٤. كتابة الأهداف للعمل

٥. تطوير أدوات التقييم

٦. تطوير استراتيجية التعليم

٧. تطوير واختيار المواد التعليمية

٨. تصميم وإجراء التقييم التكويني

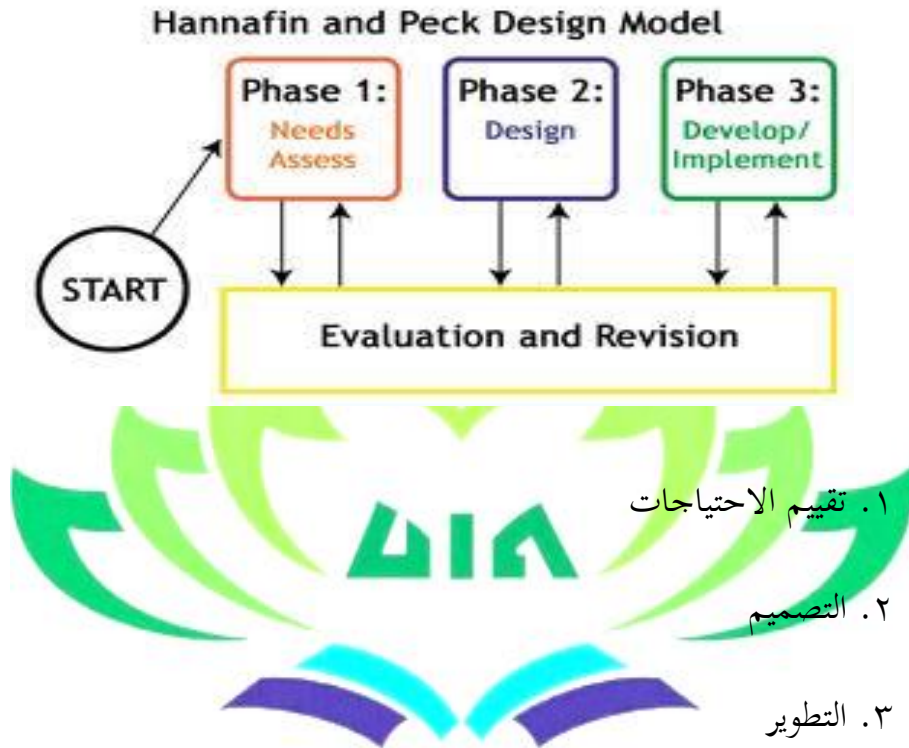
٩. إصلاح التعليم

١٠. صميم وإجراء التقييم التكويني



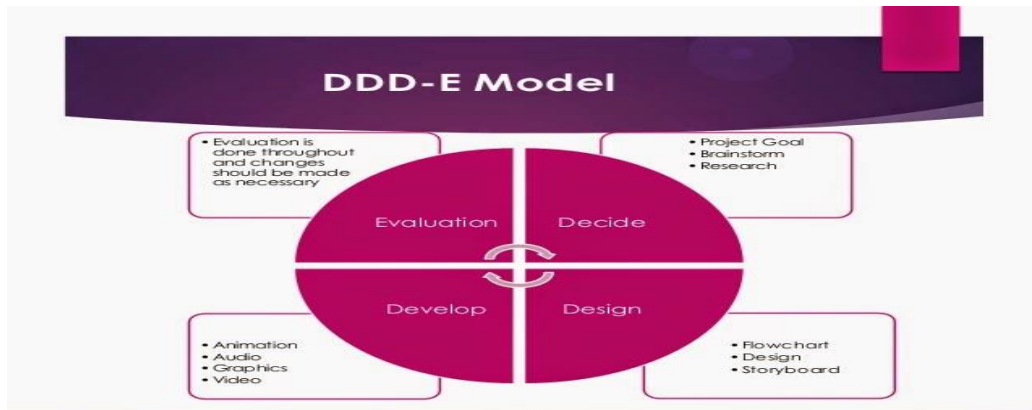
ج. البحث والتطوير على نموذج Hannafin dan Peck

الصورة ٢.٣



د. البحث والتطوير على نموذج Decide, Design, Develop, Evaluate

الصورة ٢.٤



هناك أربع الخطوات في هذا البحث والتطويري :

١. التحديد

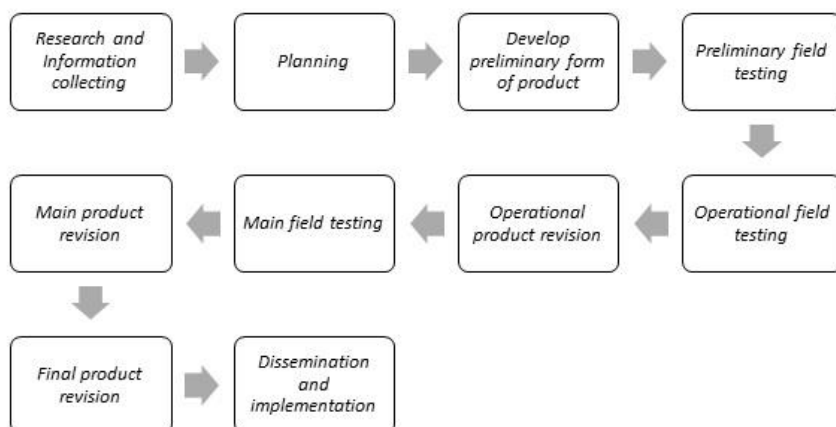
٢. التصميم

٣. التطوير

٤. التقويم

هـ. البحث والتطوير على نموذج بروغ وغال Borg and Gall

الصورة ٢.٥



خطوات البحث والتطوير على نموذج بروغ وغال Borg and Gall :

١. تحليل الحاجات والمشكلة

٢. جمع البيانات

٣. التصميم

٤. التصديق من الخبراء

٥. الاصلاحات الأولى

٦. التجربة الأولى

٧. الإصلاحات الثانية

٨. التجربة الثانية

٩. الإصلاحات الثالثة

١٠. نشر المنتج.^{٢١}

و. البحث والتطوير على نموذج ADDIE

الصورة ٢.٦



هناك خمس الخطوات في هذا البحث والتطوري :

١. التحليل (Analisis)

٢. التصميم (Design)

٣. التطوير (Development)

٤. التطبيق (Implementation)

²¹Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: 2017), hlm. 35-37

٥. التقييم (Evaluation)

بناءً على المخطط المذكور أعلاه، فتحصل منها البيان أن المرحلة الأولى في البحث والتطوير هي تحليل العمل والبيئة بحيث الحصول عليها المنتج المطور، والتصميم هو جمع المعلومات في إنتاج المنتجات المعينة، والتطوير هو عملية التطوير في تصميم المنتجات واختبار صلاحيتها. والتطبيق هو مرحلة التصديق من صحة المنتج. مزايا البحث والتطوير على نموذج ADDIE :

أ. هذا النموذج بسيط وسهل للاستخدام

ب. له هيكل منهجي ومنظم

أما العيوب البحث والتطوير على نموذج ADDIE فهو :

أ. تستغرق وقتاً طويلاً في مرحلة التحليل.^{٢٢}

استناداً إلى بعض التعريفات المذكورة أعلاه، يوضح أن البحث التطوير على نموذج ADDIE له علاقة قوية بنموذج الذي طورته الباحثة وهو في تطوير تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو باستخدام الخطوات المنهجية وسهولة الاستخدام.

²²I MadeTeguh, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan, *Model Penelitian Pengembangan*, (Yogyakarta: 2014), hlm. 42-44

كان نموذج ADDIE هو الخطوة الإصلاحية في تطوير تعليم مفردات اللغة العربية على أساس وسيلة الكلمات المتقاطعة بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو، وهو الذي إنتاج المنتجات يمكن إستخدامها لجميع الناس. يتميز نموذج البحث والتطوير ADDIE بمزايا وعيوب ويتم استخدامها كمراجع للمصممين في عملية التطوير.^{٢٣}

٢. تعليم اللغة العربية

معنى التعليم وفقا لقاموس الإندونسي الكبير، هو عملية، وطريقة أو عمل لجعل الإنسان يتعلم. عند Trianto كما نقل عنه عبد الرحمن أن التعليم أصل كلمة من "تعلم". وفي الحقيقة أن التعليم هو جهد واع يتفاعل الطلبة مع مصادر التعلم الأخرى.^{٢٤} وبالتالي يوضح سيف السجلا (٢٠٠٩: ٦١)، أن التعليم هو تعليم الطلاب على استخدام أساس التعليم أو نظرية التعلم وهو المحدد الرئيسي لنجاح التعليم.^{٢٥}

وهذا وفقا بنظام الوزير التعليمي الوطني رقم ٢٠ سنة ٢٠٠٣ فصل ١

والذي يبين أن التعليم هو عملية التفاعل بين الطلاب والمدرس والمصادر في بيئة

²³Ibid, 42-44

²⁴Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Premada Media Group, 2010), hlm. 17

²⁵Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta), hlm. 15-16

التعلم لتطوير التفكير الإبداعي وتحسين القدرة على بناء المعرفة الجديدة.²⁶ أن تعليم اللغة العربية هو درس صعب، ولسهولة تعلم اللغة العربية يمكننا استخدام الوسائل كوسيلة لتوصيل المعلومات أو الرسائل الجذابة ويسهل الطلاب في إتقان المفردات. كان للوسائل دور في تحسين تشجيع الطلاب، ولإثارة السعادة والحماس في حفظ مفردات اللغة العربية كذلك لجعل حالة التعلم الفعالة.

٣. وسائل التعليم

تأتي كلمة الوسائل من الكلمة اللاتينية "medius" بمعنى "أوساط أو وسائل"، وهي نقل الرسالة من المرسل إلى مستحقتها. ومعنى الوسائل عند Scrhramm (٢٠٠٨) هي رسالة تكنولوجية يمكن الاستفادة منها، أما الوسائل رأي Briggs فهي وسيلة مادية لتقديم المواد التعليمية كمثل الكتاب، والفيلم، والفديو وغيرها. كما شرح سوفرنو (١٩٨٧)، أن وسائل التعليم هي كل ما يستخدم كوسيلة لإرسال الرسالة أو المعلومات من المرسل إلى مستحقتها.²⁷

كان استخدام الوسائل يساعد المدرس على إظهار حالة التعلم المواتية والمريحة والجذابة بحيث يسهل الطلاب على ترقية إتقان مفردات اللغة

²⁶Redaksi Sinar Grafika, *Undang-undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) (UU RI. No.20 Th. 2013)*, (Jakarta :Sinar Grafika) cet. Ke-4, hlm. 4

²⁷Imam Asrori, Moh. Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Kartu Sederhana sampai Web Penjelajah Dunia*, (Malang : Bintang Sejahtera), 2016, hlm. 3

العربية. وللوسائل دور هام لإنماء عملية التعليم الفعالة، من خلال استخدام الوسائل يمكن أن يساعد الطلاب على تذكر المادة والمفردات بالسرعة ولاستكمال التحفيز الفعالي في تعلم مفردات اللغة العربية، وتسهيل الطلاب في حفظ المفردات الجديدة، كذلك لترقية إتقان مفردات.²⁸ هناك أسس استخدام وسائل التعليم، وهي :

١. الأساس التجريبي

يستخدم هذا الأساس من ناحية حالة المتعلم وعملية التعليم. بناء على هذا الأساس، يجب أن يكون هناك التفاعل من مستخدمي الوسائل أو خصائص تعلم الطلاب. لذلك، كان في اختيار الوسائل لا تستند إلى رغبات المعلم وتفضيلاته، بل تستند إلى الاعتبار، ومدى الاحتياجات بين خصائص الطلاب أو الوسائل الخاصة.

٢. الأساس التاريخي

هو حجة استخدام الوسائل من حيث تاريخ وسائل التعليم.

(١) أساس استخدام الوسائل بناء على خصائص الطلاب.

(٢) الأساس التكنولوجي، وهو حجة استخدام الوسائل بناء على سهولة

التقنية. هذا الأساس التكنولوجي هو عملية التحليل والبحث عن

²⁸ Fathul Mujib, Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta : 2011), Cet. 1, hlm. 64

حل المشكلات من خلال المكونات المختلفة، مثل الأشخاص،

والمواد الإعلامية والأدوات الأخرى.²⁹

كان لاستخدام الوسائل فوائد متعددة كما يلي:

أ. أن تكون الوسائل مثيرة لاهتمام الطلبة في المادة المدروسة.

ب. يمكن للوسائل التغلب على الاختلافات في خبرات تعلم الطلاب على

أساس الخلفية الاجتماعية والإقتصادية

ج. أن تساعد الوسائل على تطوير فكرة الطلاب حول الأشياء الجديدة

د. أن تساعد الوسائل في ترقية فهم الطلاب، وتقديم المواد، وسهولة في

تفسير البيانات أو المعلومات.³⁰

وفقا ل Hamalik أن استخدام الوسائل في عملية التعليم هو ترقية الرغبات

الجديدة وإثارة الدوافع والتحفيز فيتعلم المفردات، وأنه أيضا تسهيل الطلاب في

حفظ المفردات الجديدة وفهم المواد التعليمية. وبالإضافة إلى ذلك، ذكر إبراهيم

(١٩٦:٤٣٢) عن أهمية الوسائل:

تجلب السرور للتلاميذ وتحدد نشاطهم انها تساعد تثبيت الحقائق في

اذهان التلاميذ ... انها تحيي الدرس.³¹

²⁹Ibid, hlm 66

³⁰Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press), 2009, hlm. 29.

كما ذكر سدرجات (٢٠٠٨) عن عدد من وظائف الوسائل التعليمية، منها:

أ. يمكن للوسائل تغريس المفاهيم الأساسية الحقيقية والواقعية.

ب. يمكن للوسائل تشجيع وتحفيز الطلاب في التعلم وخاصة في تعلم مفردات

اللغة العربية.

ج. يمكن للوسائل تتجاوز حدود الفصول الدراسية.^{٣٢}

٤. تعليم المفردات

المفردات وفقا لقاموس الإندونيسي الكبير، هي إثراء الكلمات، وأما رأي أحمد فؤاد أفندي أن المفردات واحدة من عناصر اللغة يجب أن يتقنها المتعلم للحصول على المهارات الاتصالية.

ذكر Savier (١٩٧٠) أن المتعلم لا يمكن أن يعرف اللغة من خلال

القاموس. والمراد بهذه العبارات هو يجب أن يتعلم المتعلم المفردات ويعرف معنى

الكلمة. هناك معنيان في المفردات وهما المعنى الرمزي والمعنى الضمني. المعنى الرمزي

هو المعنى الواردة في القاموس، أما المعنى الضمني فهو المعنى الحقيقي والقياسي.^{٣٣} و

³¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers), 2011, hlm. 16

³² Imam Asrori, Moh. Ahsanuddin, *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Kartu Sederhana sampai Web Penjelajah Dunia*, (Malang : Bintang Sejahtera), 2016, hlm. 25

³³ Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, (Malang: Misykat), 2017, hlm. 126-127.

المفردات عند هورن وهي مجموعة من الكلمات المعينة التي تتكون من الجملة، والكلمة هي جزء صغير من اللغة المجانية.³⁴

على وجه عام، أنثراء المفردات هو صورة عن الذكاء أو مستوى التعليم. والمفردات إحدى من ثلاثة عناصر اللغة مهمة لإتقانها، تستخدم هذه المفردات باللغة الشفوية والكتائية وهي أداة لتطوير المهارات اللغوية.³⁵

٥. لعبة الكلمات المتقاطعة

اللعبة هو حال أو وضع معين يقصد بها التسلية، أو ما نفهمه ببحث السرور أو الفراحة من خلال الأنشطة اللعبة. وهناك تعريف آخر للعبة فهو نشاط موجه من أجل تحقيق المهارات المعينة عن طريق جعل الناس المفرحين، بوجود اللعبة يمكن للطلاب تطوير المعرفة وممارسة القدرات.

يرى Parten أن أنشطة اللعبة هي وسيلة اجتماعية يمكن تقديم الفرصة إلى الطلاب للاكتشاف والتعبير عن مشاعرهم. وبالإضافة إلى أن اللعبة هي أداة لاكتشاف العالم الذي لم يعرفه الطلاب. كما رأي (١٩٩٣) أن اللعبة هي خبرات التعلم.³⁶

³⁴Syaiful Mustafa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: UIN- MALIKI PRESS,2011), hlm. 61-62.

³⁵Ibid, 128

³⁶Fathul Mujib dan Nailul Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta: Diva Press), hlm. 25-31

الكلمات المتقاطعة إحدى من الوسائل التعليمية يمكن استخدامها لتعليم

مهارة الكتابة. وقد تتكون الكلمات المتقاطعة من عدة مربعات سوداء وبيضاء على

شكل جدول يحوي أعمدة وصفوف من المربعات الفارغة. كانت صناعة الكلمة

المتقاطعة هي سهلة، ويمكن اختيار المادة مناسبة بأهداف التعليم.³⁷

الكلمات المتقاطعة هي نوع من اللعبة التربوية، ويتم استخدامها بنجاح في

العلوم المختلفة، لأن هذه اللعبة يمكن إزالة الملل وزيادة المعرفة أي أنها كالأنشطة

الاستمتاعية باستخدام التقنية التقليدية.³⁸ هذه هي صورة الكلمة المتقاطعة

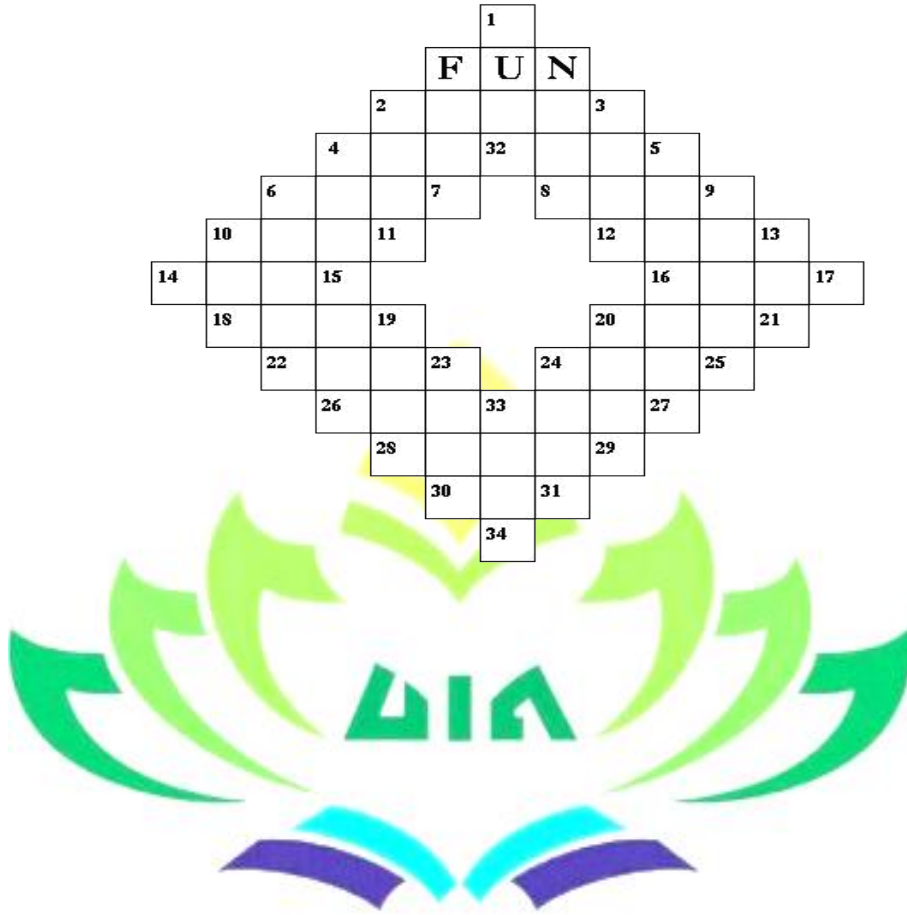
المستخدمة في عام ١٩٢٤.



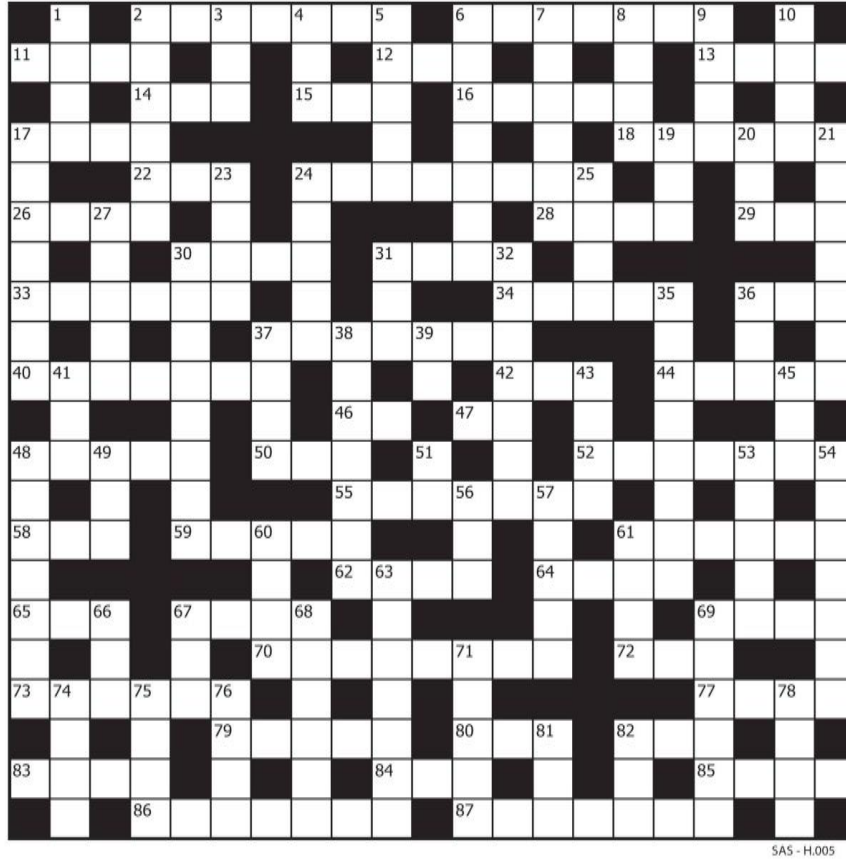
³⁷Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang:UIN malang Press), 2009, hlm. 77

³⁸Tricia M.Davis, Brooke Shepherd dan Tara Zwiefelhofer, "Reviewing for Exams : Do Crossword Puzzles Help in The Succes of Student Learning?". "Vol.9 No.3 (2009), hlm 5-6

الصورة ٢.٧ الكلمة المتقاطعة على شكل Diamond



الصورة ٢.٨ الكلمة المتقاطعة الآن



الكلمات وفقا لقاموس الإندونيسي، وهي أسئلة في شكل الجملة الغامضة والتي تهدف إلى شحذ الأفكار. وأما معنى المتقاطعة فهو علامة في شكل الخطوط المقطوعة بالخطوط الأخرى.^{٣٩} الكلمات المتقاطعة (teka-teki silang) هي إحدى الوسائل الممتعة، حيث أن الطلاب ملء المساحات الفارغة في شكل مربع مع رسائل لتشكيل الكلمة التي هي وفقا للتعليمات. تستخدم الباحثة هذه اللعبة

³⁹Kamus Besar Bahasa Indonesia Offline Edisi Ke V

كوسيلة لتسهيل الطلاب في تذكر مفردات اللغة العربية وفهم الكلمات. والهدف من هذه الكلمات المتقاطعة هي زيادة المفردات الجديدة وسهولة حفظها.⁴⁰

رأي childers كما نقل عنه wiwat orawiwatnakul، من بين العديد من الألعاب، فإن الكلمات المتقاطعة هي أكثر إثارة للاهتمام من غيرها. إن الكلمات المتقاطعة هي نوع من لعبة الكلمات، ولأجل إكمالها يجب أن يكون الطلاب دقيقا في ملء المساحات الفارغة في شكل مربع مع رسائل لتشكيل الكلمة. يمكن لهذه اللعبة تشجيع وتحسين تعلم الطلاب كذلك لتوسيع وترقية إتقان المفردات لدى الطلاب.⁴¹

وفي هذا اللعبة، هناك اللعبة المختلفة والمتنوعة هي كما يلي:

١. يمكن أن يعمل الطلبة هذه الكلمات المتقاطعة في منزله (الواجبات

المنزلية).

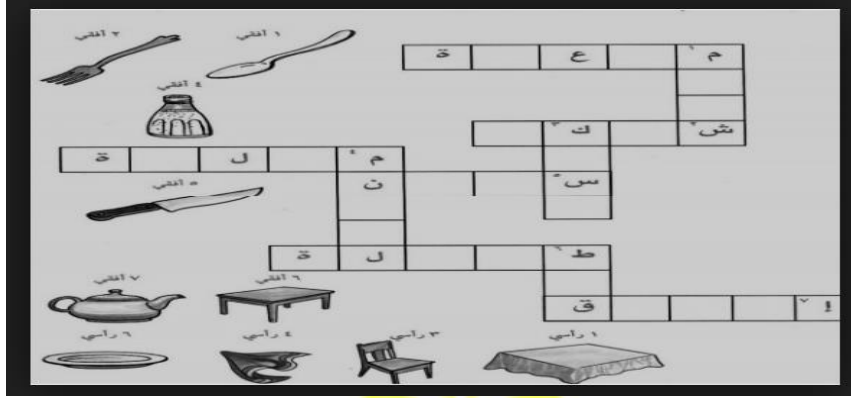
٢. يقوم المعلم بصناعة الكلمات المتقاطعة العملاقة لزيادة مفردات اللغة

العربية.

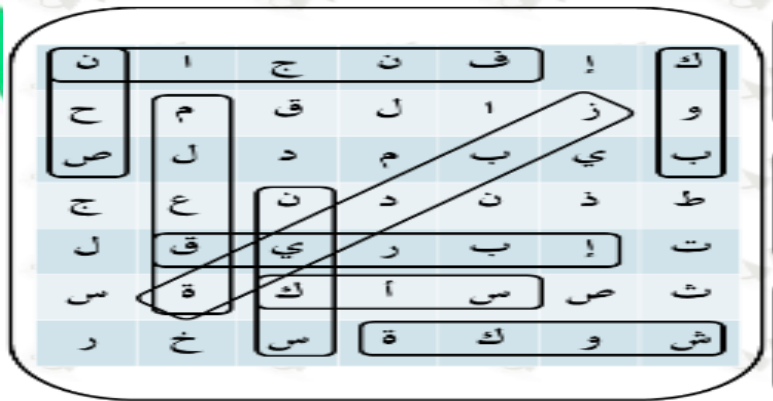
⁴⁰M. Faisol, 99 *Permainan dalam Permainan Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Lentera Kreasindo), hlm. 119

⁴¹Wiwat Orawiwatnakul, "Crossword Puzzles as Learning Tool for Vocabulary Development," Vol.11, No.2 (2013), hlm. 416-417. Diakses pada 2018/09/23/08:29

الصورة ٢.٩ الكلمات المتقاطعة العربية



الصورة ٢.١٠ لعبة Crossword Search Word Puzzle



انطلاقاً من البيان المذكور أعلاه، أن الكلمات المتقاطعة لها مزايا وعيوب. أما

من مزايا وسيلة الكلمات المتقاطعة، فهي كما يلي:

١. تستخدم هذه الكلمات المتقاطعة للحصول على المفردات الجديدة.
٢. يمكن لهذه الكلمات المتقاطعة إظهار حالة التعلم المريحة و التنافسية.

٣. تستخدم هذه الكلمات المتقاطعة لترقية ذاكرة الطلاب في تعلم اللغة

العربية. وأما عيوب هذه اللعبة فهي: وفي حين يشعر الطلاب بالصعوبة

في توصيل حروف الهجائية التي ملؤها في الصندوق.

إن الكلمات المتقاطعة هي اللعبة التربوية، لها تحفيز واستجابة إيجابية على

حاسة السمع والبصر. وأما المفتاح الرئيسي للعبة التربوية فهو إذا كانت اللعبة لها

القيمة الفعالية الموجهة إلى عملية التعليم الإيجابية. لأن اللعبة سيكون لها تأثير سلبي

إذا لم يكن هناك خلفية "تربوية" أو ليدعوا الطلاب للتعلم بشكل جيد.^{٤٢} أن اللعبة

التربوية هي كوسيلة لتقديم السرور وتدعيم وجود الدوافع في ترقية إتقان مفردات اللغة

العربية لدى الطلاب.

وفي هذا الحال، كانت الوسيلة المستخدمة هي اللعبة اللغوية. واللعبة اللغوية

ليست نشاطا إضافيا للسرور، لكن هذه اللعبة تهدف إلى اكتساب المهارات اللغوية

أو عناصرها.^{٤٣}

⁴²<https://erlinna.wordpress.com/2011/05/20/teka-teki-sebagai-media-pembelajaran/2018/09/22/14:34>

⁴³ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press), 2009, hlm. 32

وفقا ل Suyatno أناللغة الصحيحة يمكن أن تجعل التعليم مريحا ومثيرا للاهتمام. إذا استخدمت اللعبة في التعلم بالحكمة، يمكن أن تنتج بعض الأشياء التالية:

- 
١. إزالة الجدية التي تعيق عملية التعلم
 ٢. تخفيف الإجهاد في بيئة التعلم
 ٣. يدعو الناس للمشاركة الكاملة
 ٤. تحسين عملية التعلم
 ٥. بناء الإبداع الذاتي
 ٦. تحقيق الأهداف التعليمية
 ٧. تحقيق التعلم من خلال اكتساب الخبرات والتركيز على الطلاب كمادة التعليمية.^{٤٤}

ومن مزايا هذه اللعبة اللغوية هي :

١. اللعبة اللغوية هي إحدى الوسائل لها التعلم النشط العالي.
٢. يمكن إزالة ملل الطلاب في عملية التعلم في الفصل الدراسي.
٣. بوجود المنافسة بين الطلاب، يمكن تعزيز حماسة التعلم للطلاب.

⁴⁴Fathul Mujib dan Nailul Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta: Diva Press), hlm. 35-36

٤. أن يسهل الطلاب على حفظ المفردات الجديدة

٥. تستخدم اللعبة اللغوية لتعزيز العلاقات الجماعية وتطوّر الكفاءات

الاجتماعية للطلاب.

ومن عيوب هذه اللعبة اللغوية هي :

١. الألعاب تصنع الضوضاء، التي تؤدي الفصول الأخرى.

٢. ليس كل المواد للإتصال بوسيلة اللعب.^{٤٥}

ب. الدراسات السابقة

توجد عدة الدراسات السابقة المتعلقة بهذا البحث وهو البحوث التي قام بها الباحثون لمعرفة نتائج البحث خاصة في بحث تطوير الوسائل. يبحث هذا البحث عن تطوير وسيلة الكلمات المتقاطعة المأخوذة من بعض الدراسات السابقة.

١. البحث العلمي (ليلي صالحه ٢٠١٦)، بعنوان تطوير وسائل تعليم اللغة العربية

على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة لتلاميذ المدرسة واحد هشيم الابتدائية

الإسلامية يوغياكارتا. يبحث هذا البحث عن لعبة الكلمات المتقاطعة والتي

تحتوي على المواد التعامية للصف الرابع، والخامس، والسادس. أما التشابه في

تركيز البحث فهو تطوير وسائل تعليم اللغة العربية باستخدام لعبة الكلمات

⁴⁵Ibid, 36-37

المتقاطعة. وفرق هذا البحث هو في المادة المدروسة لمستوى المدرسة الابتدائية.

وفي هذا البحث تركز الباحثة على إتقان المفردات والتي تنتج المنتج في شكل

كتاب مفردات اللغة العربية، وأما المفردات المقدمة فهي المادة الواردة في المقرر

التعليمي لطلبة الصف العاشر المدرسة الثانوية.⁴⁶

٢. البحث العلمي (حنيفة نور صالحة ٢٠١٥)، بعنوان استخدام وسيلة لعبة

الكلمات المتقاطعة لترقية مفردات اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس بمدرسة

نهضة العلماء الابتدائية الإسلامية موضوع العلوم مالانج. يبحث هذا البحث

عن تطوير لعبة الكلمات المتقاطعة والتي تحتوي على مادة للصف الخامس.⁴⁷

وفي هذا البحث تركز الباحثة على إتقان المفردات والتي تنتج المنتج في شكل

كتاب مفردات اللغة العربية، وأما المفردات المقدمة فهي المادة الواردة في المقرر

التعليمي لطلبة الصف العاشر المدرسة الثانوية.

٣. البحث العلمي (م. أغونج فرونطا)، بعنوان تطوير وسيلة الكلمات المتقاطعة

علم الأحياء لتمكين مهارات التفكير الإبداعي لطلبة المدرسة المتوسطة

الحكومية ٩ باندار لامبونج. يبحث هذا البحث عن تطوير لعبة الكلمات

⁴⁶Laily Sholihatin, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Permainan Teka-Teki Silang pada Siswa MI Wahid Hasyim Yogyakarta*, (2016), Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Skripsi, Pendidikan Bahasa Arab.

⁴⁷Hanifah Nur Sholihah, *Penggunaan Media Teka-teki Silang untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama' (MINU) Maudlu'ul Ulum Pandean Malang*, Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

المتقاطعة في درس علم الأحياء لتمكين مهارات التفكير الإبداعي لطلبة المدرسة المتوسطة الحكومية في مادة *sistem gerak pada manusia*.⁴⁸ وفرق هذا البحث هو في تطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة لترقية إتقان مفردات اللغة العربية. وفي هذا البحث تركز الباحثة على المادة المختلفة بالدراسات السابقة.

ج. الإطار النظري

وفي هذا البحث تستخدم الباحثة نظرية Robert Maribe Branch (٢٠٠٩)

والتي عرفت بنموذج ADDIE وتتكون من خمس الخطوات التالية:

١. تحليل حالة العمل والبيئة

٢. التصميم (تصميم المنتج وفقا للحاجة)

٣. التطوير (صناعة أو اختبار المنتج)

٤. التطبيق (أنشطة استخدام المنتج)

٥. التقييم (أنشطة تقييم المنتج وفقا للمواصفات)

أن تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة لطلبة

الصف العاشر بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو وهو التعليم لسهولة

⁴⁸M. Agung Fourwanto, *Pengembangan Media Teka-Teki Silang Biologi untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik SMP Negeri 9 Bandar Lampung*, (2017) Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Skripsi, Pendidikan Biologi

الطلبة في حفظ مفردات اللغة العربية بحيث تحتاج الباحثة إلى استخدام وسائل التعليم لجذب اهتمام الطلبة في ترقية إتقان مفردات اللغة العربية.

كان في التعليم يحتاج المدرس إلى استخدام الوسائل، تهدف وسائل التعليم إلى تسهيل الطلبة في ترقية إتقان مفردات اللغة العربية ولإزالة الملل في التعلم.⁴⁹ وفي الزمان الآن، أن تطوير الوسائل الالكترونية وخاصة أجهزة الكمبيوتر، يمكن للمعلمين استخدامها للمساعدة في ترقية إتقان مفردات اللغة العربية. ولذلك، في هذا البحث تقوم الباحثة بتطوير وسائل التعليم باستخدام برمجية Crossword Forge و hardware في شكل كتاب لعبة الكلمات المتقاطعة. هذه اللعبة مثيرة للاهتمام بحيث أن يشعر الطلبة بالسهولة في ترقية إتقان مفردات اللغة العربية وهم يقدرّون على التعلم بشكل مستقل وفقا لقدرتهم على تذكر المفردات.

يجب أن يكون تطوير الوسائل مناسبة بكفاءة الطلبة، ثم القيام بتقييم المنتج من قبل خبير المادة، وخبير الوسائل ومدرس اللغة العربية وكذلك استجابة الطلبة نحو الوسائل المتطورة. من المتوقع أن تكون هذه لعبة الكلمات المتقاطعة قادرة على جذب إهتمام الطلبة والمعلم وترقية إتقان مفردات اللغة العربية.

⁴⁹Umi Hariati Ningsih, *Pengembangan Media Pembelajaran lagu dolanan*, skripsi (yogyakarta: 2012), hlm 38

د. تصميم التطوير

هذا البحث التطوير هو الذي طوره Robert Maribe Branch ومعروفا بنموذج

ADDIE لإنتاج المنتج. ولإنتاج المنتج، يجب أن يكون هناك الخطوات في تطوير المنتج

وهي تحليل الاحتياجات بطريقة جمع المعلومات. والتصميم، هو تصميم المنتج وفقا

للحاجة. والتطوير هو صنع واختبار المنتج. والتطبيق هو استخدام المنتج، والآخر

هو التطبيق أي هو تقييم المنتج وفقا للمواصفات.⁵⁰

أن المنتج الذي صنعها الباحثة باستخدام برنامج Crossword Forge في

شكل كتاب لعبة الكلمات المتقاطعة، والتي تحتوي على مادة المفردات لطلبة الصف

العاشر ووفقا للمقرر التعليمي.

⁵⁰Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, (Bandung: ALFABETA, 2017), hlm 38.

الباب الثالث

منهج البحث

أ. أهداف البحث

نوع البحث في هذا البحث هو البحث التطويري *Research and*

Development. البحث التطويري هو البحث لتحصيل المنتج المعين وتطوير المنتج

وتصديق فعاليتها. رأي نانا سوجانا في كتابه *Metode Penelitian Pendidikan* أن

الهدف من هذا البحث التطويري هو لاستكمال المنتج الواردة والموثوقة بها.⁵¹

والهدف من هذا البحث في مجال التعليم هو تسهيل الطلبة في حفظ

مفردات اللغة العربية ولترقية استيعاب المفردات لدى طلبة الصف العاشر بالمدرسة

الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو. كذلك لتطوير وسائل تعليم مفردات اللغة

العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة الفعالة باستخدام النظرية Robert Maribe

Branch مع المدخل ADDIE.

ب. موضوع البحث و زمانه

يعقد هذا البحث في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو والتي تقع

في شارع حجر ديونتار جامعة ١٥ A ميترو الشرقية لامبونج. وتقوم الباحثة ببداية

⁵¹Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 64.

الملاحظة مع طلبة الصف العاشر MIA ١ و IPS ١ لنصف السنة الدراسية للعام

الدراسي ٢٠١٨/٢٠١٩^{٥٢}

ج. منهج البحث ومدخله

هذا البحث هو البحث التطوير أو *Research and Development*.. يستخدم

هذا البحث التطويري لتحصيل المنتج المعين واختبار فعالية هذا المنتج. هذا البحث

باستخدام نموذج ADDIE، وهو تطوير البحث لتحصيل المنتج من خلال اختبار

فعالية وصلاحية المنتج.^{٥٣} تستخدم الباحثة هذه النموذج لأنها بسيطة وسهلة

لتنفيذها، والتي تتكون من تحليل المنتج وفقا لاحتياجات الطلبة، تطوير أو إنتاج

المنتج، وتطبيق المنتج وتقييم المنتج. أما الطريقة التي استخدمتها الباحثة فهي الطريقة

الوصفية والتقييم التكويني باختبار المجموعة الصغيرة، واختبار الميداني والتجريبي.^{٥٤}

وبالتالي فإن هذا البحث ينتج وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة

الكلمات المتقاطعة لدى الطلبة في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو.

⁵² Hasil Observasi di MAN 1 Metro.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*, (Bandung: ALFABETA), 2016, hlm. 270.

⁵⁴ Jurnal al bayan Vol. 9, No.1, Januari- Juni 2017.ISSN 2086-9282.e-ISSN 2549-1229, hlm. 53 diakses pada 2018/09/25/11:15

د. خطوات البحث

كان نموذج البحث والتطوير الذي طوره Robert Maribe Branch معروفا

بنموذج ADDIE والذي يتكون من خمس خطوات هي التحليل، التصميم، التطوير،

التطبيق والتقييم. وفي هذا البحث تطورت الباحثة وسائل تعليم مفردات اللغة العربية

على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة باستخدام نموذج ADDIE.

الصورة ٣.١

هيكل النموذج ADDIE



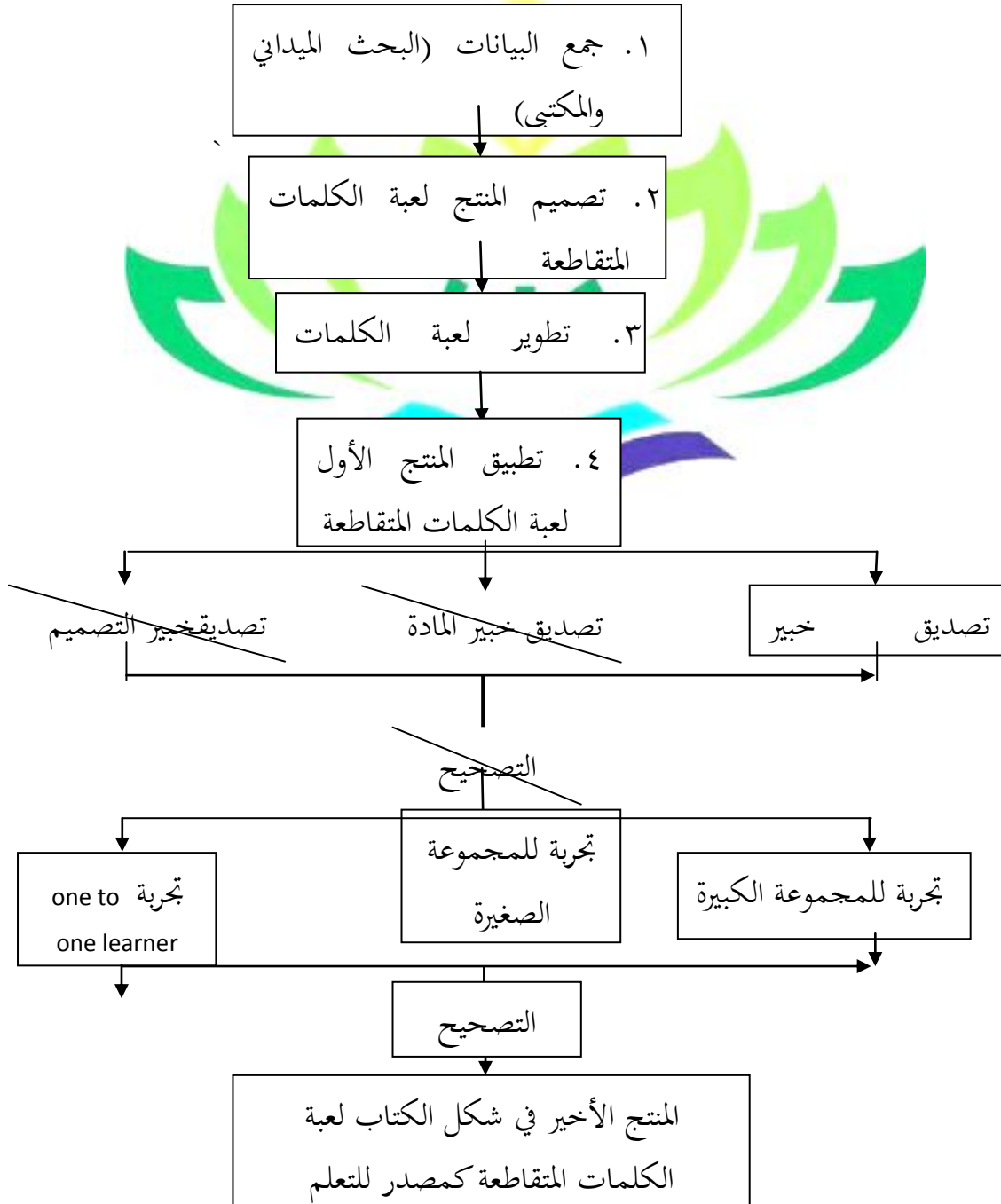
خطوات البحث والتطويري التي قامت بها الباحثة وفقا بنظرية Robert

Maribe Branch. فيما يلي هو البيان عن تطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية

على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة.

الصورة ٣.٢

نموذج ADDIE لتطوير لعبة الكلمات المتقاطعة



أ. مرحلة التحليل

تتم هذه المرحلة في بداية التطوير لتعيين "هل هناك الحاجة إلى وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة في التغلب على تعليم المفردات المنخفضة والرتابة".

ب. مرحلة التصميم

بعد الحصول على البيانات في المرحلة الأولى ثم نقلتها لصياغة الأهداف في صناعة وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة، وهي كالتالي : (١) صياغة الأهداف من التعليم، (٢) صياغة القدرة للاستخدام، (٣) إعداد المواد، (٤) صناعة لعبة الكلمات المتقاطعة. كما قد بين في التالي:

(١) صياغة الأهداف من التعليم

كانت صياغة الأهداف من هذا المنتج تشير إلى المقرر التعليمي وإعداد خطة التدريس التي استخدمها المدرس في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو.

٢) صياغة القدرة للاستخدام

وفي هذه المرحلة، تقوم الباحثة بتحديد قدرة الطلاب. أما الأهداف من

صياغتها هي كالتالي: (١) الطلبة قادرون على لعب الكلمات المتقاطعة ، (٢)

الطلبة قادرون على قراءة وكتابة مفردات اللغة العربية.

٣) إعداد المواد

يشير إعداد المواد إلى كرسات تدريبات للغة العربية، والمقرر التعليمي،

وإعداد خطة التدريس مناسبة بالمنهج الدراسي ٢٠١٣ لطلبة الصف العاشر في

آخر السنة الدراسية والتي تحتوي على بعض الأبواب. كان في الباب الأول عن

الهوية وفي الباب الثاني عن المهنة. وهذه المواد المستخدمة من قبل المدرسة الثانوية

الإسلامية الحكومية ١ ميترو. تحتوي هذه الأبواب على الكفاءة الرئيسية،

والكفاءة الأساسية، والمواد التعليمية. كانت المواد التعليمية تتكون من أربع

المهارات اللغوية وهي مهارة الاستماع، والكلام، والقراءة، والكتابة. ولكن، في

تطوير هذا المنتج تستخدم الباحثة فقط اثنين من المهارات وهما مهارة القراءة

والكتابة.

٤) صناعة الكلمات المتقاطعة

وفي هذه المرحلة، تقوم الباحثة بوصف المحتوى من وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة، وأن تكون مصدرا من مصادر صناعة مسودة نهائية لوسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة.

ج. مرحلة تطوير المنتج

كان تطوير المنتج لوسائل تعليم مفردات اللغة العربية باستخدام برمجية crossword forge لتسهيل في صناعة مربع للكلمات المتقاطعة.

د. مرحلة التطبيق

وفي هذه المرحلة، تقوم الباحثة بتجربة المنتج لمعرفة فعاليتها في تعليم اللغة العربية. تتكون تجربة المنتج الأول من تجربة *one to one learner*، وتجربة للمجموعة الصغيرة، وتجربة للمجموعة الكبيرة. يتم تطبيق هذا المنتج لمعرفة مستوى فعالية المنتج لوسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة.

هـ. مرحلة التقويم

كان التقويم الذي استخدمتها الباحثة في هذا البحث والتطويري هو التقويم التكويني والذي يتكون من تصديق الخبراء (one to one expert)، وتجربة one to one learner ، وتجربة للمجموعة الصغيرة (small group)، وتجربة للمجموعة الكبيرة (field trial).

(١) تصديق الخبراء (one to one expert)

تستخدم هذا التصديق لمعرفة صلاحية المحتوى، والتصميم، والوسائل نحو المنتج لوسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة. يتم هذا التصديق من خبير المادة، وخبير التصميم، وخبير الوسائل لاختبار صلاحية المنتج كوسائل التعليم. قبل إجراء التصديق من صحة الخبراء، فتقوم الباحثة أولاً بتطوير أدوات البحث. كانت الأدوات المستخدمة هي بمقياس ليكارت بنتيجة ١، ٢، ٣، ٤، ٥. نتيجة ٥ هي نتيجة عالية جداً، ونتيجة ٤ هي نتيجة عالية، ونتيجة ٣ هي نتيجة مقبول، و نتيجة ٢ هي نتيجة منخفضة، ونتيجة ١ هي نتيجة منخفضة جداً. تستخدم نتائج التقويم والاقتراحات من الخبراء كأساس لتحسين المنتج.

جدول ٣.١

درجة القيم لاختيار الإجابات

الدرجة	اختيار الإجابات
٥	عالية جدا (ST)
٤	عالية (T)
٣	مقبول (CT)
٢	منخفض (R)
١	منخفض جدا (SR)

جدول ٣.٢

معايير نتيجة التصديق

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Tinggi
61% - 80%	Tinggi
41% - 60%	Cukup Tinggi
21% - 40%	Rendah
0% - 20%	Sangat Rendah

٢) تجربة *one to one learner*

بعد تصديق المنتج من الخبراء، فتقوم الباحثة بتجربة المنتج *one to one learner*. تستخدم هذه التجربة لمعرفة فعالية وصلاحيّة المنتج لوسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة.

هذه التجربة باستخدام الأدوات مقياس ليكارت بنتيجة ١، ٢، ٣، ٤، ٥.

نتيجة ٥ هي نتيجة عالية جداً، ونتيجة ٤ هي نتيجة عالية، ونتيجة ٣ هي نتيجة مقبول، و نتيجة ٢ هي نتيجة منخفضة، ونتيجة ١ هي نتيجة منخفضة جداً. بناء على نتيجة التجربة السابقة، فالخطوة التالية هي تحليل نتيجة التجربة والتصحيح. والأخير تقوم الباحثة بتجربة المنتج بالمجموعة الصغيرة (*small group*).

٣) تجربة للمجموعة الصغيرة (*small group*)

تستخدم هذا التجربة لمعرفة فعالية وصلاحيّة المنتج لوسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة. كانت الأدوات المستخدمة هي بمقياس ليكارت بنتيجة ١، ٢، ٣، ٤، ٥. نتيجة ٥ هي نتيجة عالية جداً، ونتيجة ٤ هي نتيجة عالية، ونتيجة ٣ هي نتيجة مقبول، و نتيجة ٢ هي نتيجة منخفضة، ونتيجة ١ هي نتيجة منخفضة جداً. بناء على نتيجة

التجربة السابقة، فالخطوة التالية هي تحليل نتيجة التجربة والتصحيح. والآخر

تقوم الباحثة بتجربة المنتج بالمجموعة الكبيرة (field trial) .

(٤) تجربة للمجموعة الكبيرة (field trial)

تستخدم هذا التجربة لمعرفة فعالية وصلاحيه المنتج لوسائل تعليم

مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة. كانت الأدوات

المستخدمة هي بمقياس ليكارت بنتيجة ١، ٢، ٣، ٤، ٥. نتيجة ٥ هي نتيجة

عالية جدا، ونتيجة ٤ هي نتيجة عالية، ونتيجة ٣ هي نتيجة مقبول، و نتيجة ٢

هي نتيجة منخفضة، ونتيجة ١ هي نتيجة منخفضة جدا. بناء على نتيجة

التجربة السابقة، فالخطوة التالية هي تحليل نتيجة التجربة والتصحيح. ولتحليل

نتائج البحث باستخدام النسبة المئوية هي عدد المستجيبين : عدد موضع

التجربة X ١٠٠ .

استنادا إلى نتيجة التجربة للمجموعة الكبيرة، فتقوم الباحثة بتصحيح

المنتج حتى تحصل على المسودة النهائية لوسائل تعليم مفردات اللغة العربية على

أساس لعبة الكلمات المتقاطعة. بعد إجراء تصحيح وتقويم المنتج مرة عديدة

بحيث تحصل النتيجة على أنها صلاحيه للاستخدام. فالخطوة التالية هي تطبيق

المنتج لوسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة

باستخدام أدوات جمع البيانات في شكل ورقة الاختبار، والمقابلة، والملاحظة،
والوثائق.

كانت أدوات جمع البيانات باستخدام ورقة الاختبار وهي الاختبار
القبلي والاختبار البعدي. وتحليل البيانات باستخدام اختبار uji-t بالرموز
الإحصائية التالية:

$$t = \frac{|\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2|}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{n(n-1)}}}$$

$$\sum d^2 = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}$$

Y1 : Nilai rata-rata *pre-test*

Y2 : Nilai rata-rata *Post-test*

$\sum d$: Hasil pengurangan dari Y1-Y2

N : Jumlah Siswa

وبالتالي فتحصل الباحثة على التصحيح والمدخلات نحو المنتج المطور.
والخطوة الأخيرة هي صناعة وسائل التعليم في شكل كتاب "وسائل تعليم
مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة (Teka-Teki Silang)".

الباب الرابع

نتائج البحث وبحثها

يبحث هذا الباب عن نتائج البحث التي قامت بها الباحثة. ونتائج البحث

هي عملية البحث الأولي، وعملية التصميم والتطوير، والتطبيق، والتفويم في إصلاحات المنتج.

أ. وصف نتائج البحث

١. نتائج البحث الأولي

يتم إجراء البحوث الأولية لمعرفة الاحتياجات في عملية تطوير وسائل التعليم على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة. وقامت الباحثة بالمقابلة مع السيد قاسمان كمدرس اللغة العربية والملاحظة نحو وسائل التعليم المستخدمة بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو. تمت هذه الأنشطة لمعرفة اكتمال الوسائل المستخدمة في أنشطة تعليم اللغة العربية.

فلذلك حصلت عليها الباحثة نتائج المقابلة والملاحظة مع مدرس اللغة

العربية بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو على النحو التالي:

١. كانت أنشطة تعليم اللغة العربية بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١

ميترو باستخدام المنهج الدراسي ٢٠١٣.

٢. الطلاب لديهم قدرات مختلفة في حفظ المفردات

٣. كانت الوسائل المستخدمة في أنشطة التعليم وهي السبورة والكتاب

التعليمي، وكذلك باستخدام الكمبيوتر لأنشطة التسلية.

بوجود وسائل التعليم في شكل الكتاب لعبة الكلمات المتقاطعة، من المتوقع

أن تكون قادرة على تقديم التأثير الإيجابي في مجال التعليم، والطلاب قادرون على

حفظ المفردات بسهولة. وبالإضافة إلى ذلك، أن هذا الكتاب سهولة الحمل ولا

يحتاج إلى المكان الأوسع ويتكون من مفردات اللغة العربية للصف العاشر لآخر

السنة الدراسية.

بناء على نتيجة المقابلة والملاحظة بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١

ميتر، فيمكن الاستنتاج أن هناك الحاجة إلى وسائل تعليم اللغة العربية على أساس

لعبة الكلمات المتقاطعة وهي كإبتكار جديد في تعليم مفردات اللغة العربية.

٢. التصميم والتطوير

بعد معرفة المشكلات الموجودة في ميدان البحث، تجد الباحثة

تصميمات لتطوير وسائل تعليم اللغة العربية في شكل كتاب الكلمات المتقاطعة. وفي

صناعة هذه الوسائل من خلال عدة النماذج، وهي:

أ. نموذج ١

يوضح هذا النموذج عن تصميم التعليم المأخوذ من المقرر التعليمي وتخطيط تنفيذ التعليم للصف العاشر لآخر السنة الدراسية والذي يحتوي على الكفاءة الرئيسية (KI)، والكفاءة الأساسية (KD)، ومؤشرات التعليم، وأهداف التعليم.

جدول ٤.١

الكفاءة الرئيسية

الباب الرابع : هوية الطلاب والمعرض

I. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur dan disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

جدول ٤.٢

الكفاءة الأساسية

II. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 1.4 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Arab sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar.
- 2.4 Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi dengan guru dan teman.
- 3.4 Memahami cara penyampaian serta cara merespon, mengidentifikasi cara memberitahu dan menanyakan tentang fakta, perasaan dan sikap terkait topik هوايات الطلاب والمعرض المصنوع ؛ معاني حروف الجر dan struktur teks
- 4.1 Mensimulasikan dialog sederhana tentang cara merespon ungkapan, Mendemonstrasikan ungkapan sederhana tentang cara memberitahu dan menanyakan fakta, perasaan dan sikap, menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk mengungkapkan terkait topik هوايات الطلاب والمعرض dengan memperhatikan unsur kebahasaan, struktur teks dan unsur budaya secara benar dan sesuai dengan المصنوع ؛ معاني حروف الجر



جدول ٤.٣

مؤشرات التعليم وأهدافه

III. INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

A. INDIKATOR PEMBELAJARAN

1. Menjelaskan isi teks yang didengar yang berkaitan dengan:
هوايات الطلاب والمعرض
2. Menerapkan percakapan terkait topik : هوايات الطلاب والمعرض
3. Menerangkan isi teks bacaan yang terkait topik : هوايات الطلاب والمعرض
4. Menyusun teks tulis yang terkait topik : هوايات الطلاب والمعرض

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan peserta didik mampu mendengar, bercakap, membaca dan menulis dengan bahasa Arab yang berkaitan dengan topik:

هوايات الطلاب والمعرض

وبالتالي، فتقوم الباحثة بتطوير وسائل التعليم على أساس لعبة الكلمات

المتقاطعة في مادة الحوار والمهنة. هناك بعض الخطوات في صناعة منتج لعبة

الكلمات المتقاطعة والتي تتكون من تصميم الكتاب والمحتوى، ومرحلة تطوير وسائل

لعبة الكلمات المتقاطعة. خطوات صناعة المنتج وهي كما يلي:

(١) تقديم طريقة استخدام الوسائل

(٢) تكوين الأسئلة والإجابة على الكلمات المتقاطعة المناسبة بمفردات اللغة

العربية لطلبة الصف العاشر.

٣) تكوين تصميم عرض الكلمات المتقاطعة الجذابة

٤) تكوين تصميم القائمة المناسبة بموضوع المادة "الحوار والمهنة".

ب. نموذج ٢

١) تطوير وسائل لعبة الكلمات المتقاطعة العربية

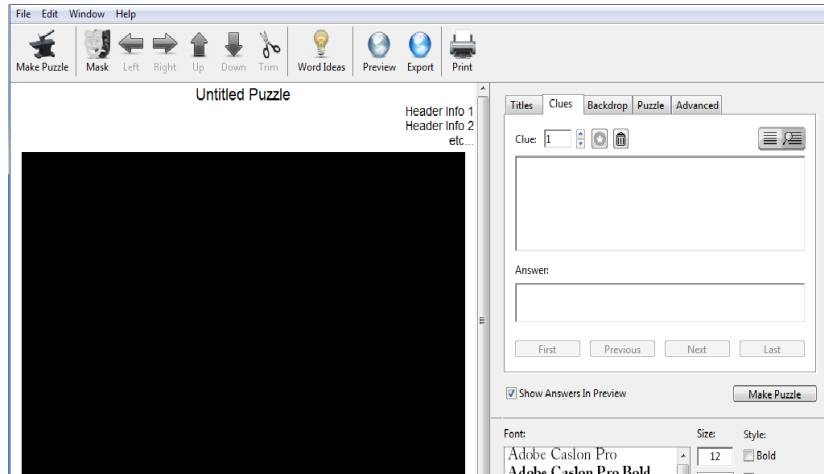
بعد صناعة تصميم عرض الكلمات المتقاطعة، ثم تكوين الأسئلة والإجابة على الكلمات المتقاطعة المناسبة بالمقرر التعليمي وتخطيط تنفيذ التعليم للصف العاشر. والأخير تكوين تصميم القائمة المناسبة بموضوع المادة "الحوار والمهنة". وفي هذا البحث تستخدم الباحثة برنامج *Crossword Forge* في صناعة الكلمات المتقاطعة.

أ. ترتيب عنوان puzzle مع الكلمات المتقاطعة في برنامج *Crossword*

Forge

الصورة ٤.١

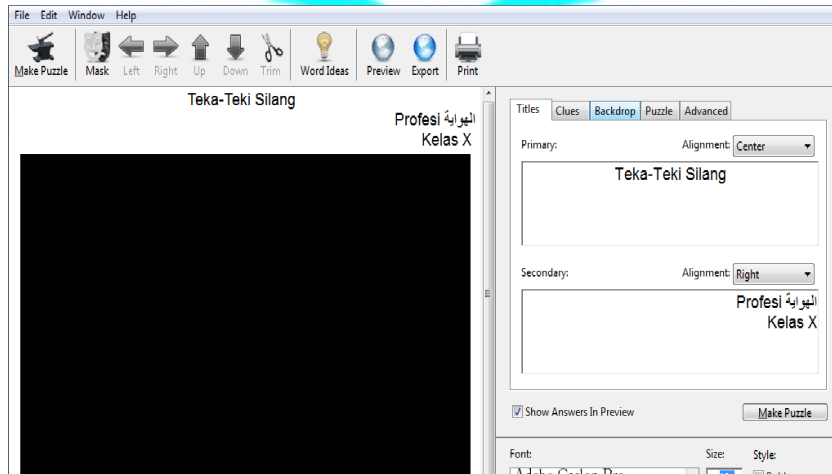
العرض الأول لبرنامج Crossword Forge



أ. رتب خلفية backdrop وفقا للموضوع المختار

الصورة ٤.٢

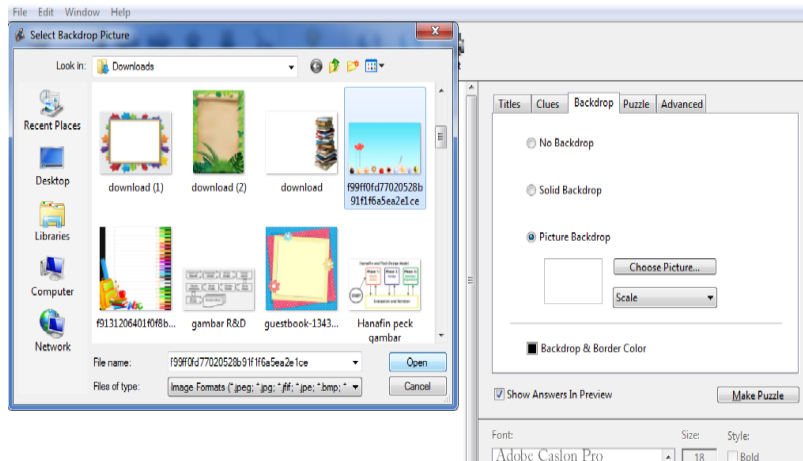
عملية ترتيب خلفية backdrop



ج. اختر الصورة لتبديل القائمة background في الكلمات المتقاطعة

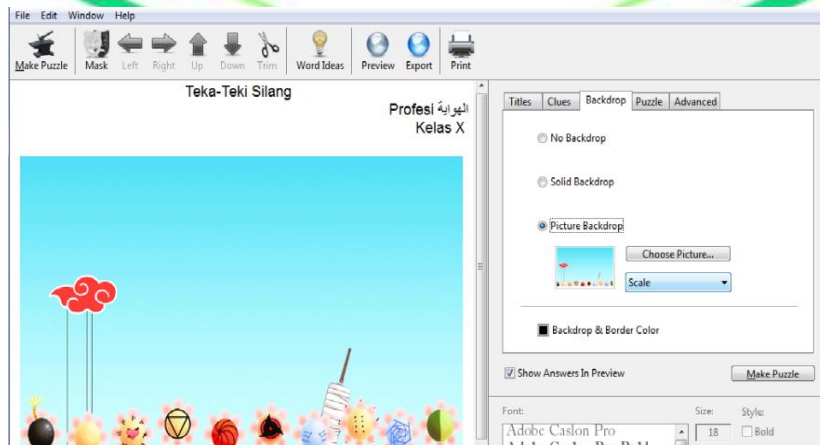
الصورة ٤.٣

عملية تبديل القائمة background



الصورة ٤.٤

عملية تبديل الصورة

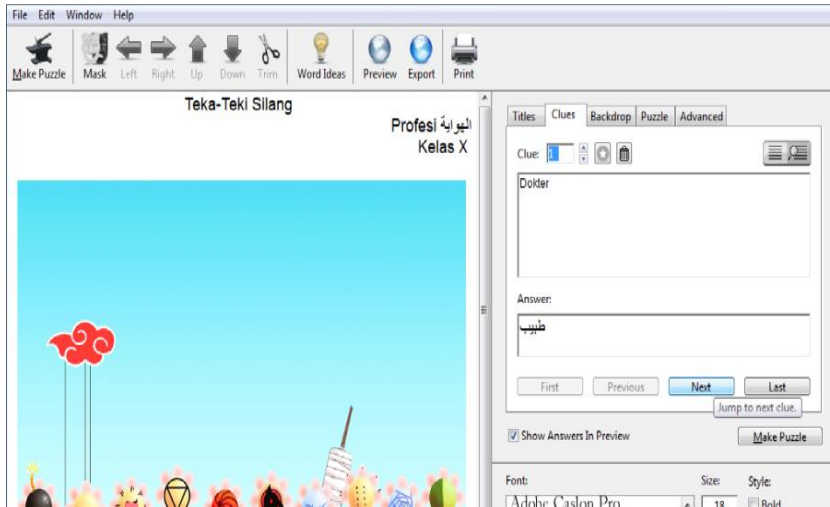


د. ثم انقر clue لترتيب الأسئلة التي تم عرضها في صنع الكلمات

المتقاطعة

الصورة ٤.٥

عملية صنع الأسئلة للكلمات المتقاطعة

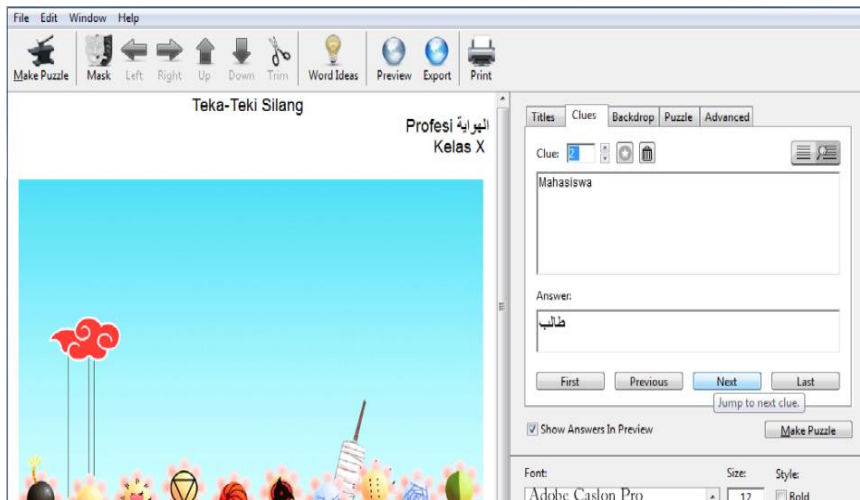


هـ. بعد الانتهاء من صنع الأسئلة، ثم انقر *Next* لاستمرار صنع الكلمات

المتقاطعة التالية

الصورة ٤.٦

عملية صنع الأسئلة في الكلمات المتقاطعة

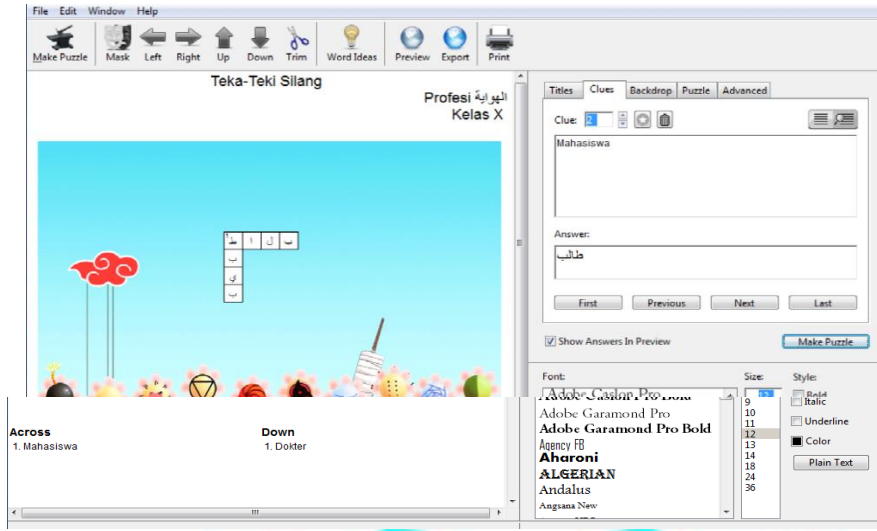


و. بعد الانتهاء من صنع الأسئلة، ثم انقر *Make Puzzle* بحيث يقوم

البرنامج تلقائيا بإنشاء الكلمات المتقاطعة وفقا لترتيبها

الصورة ٤.٧

عملية صنع *puzzle*

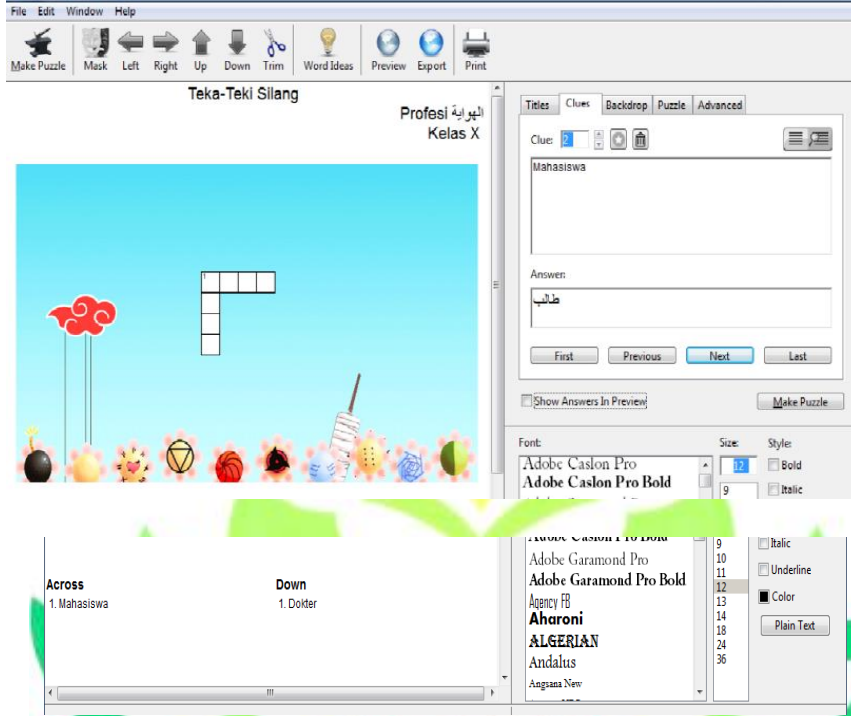


ز. والخطوة الأخيرة هي عملية صنع الكلمات المتقاطعة بإفراغ مربعات

عن طريق نقر أو إزالة علامة ceklis في *Show Answers In Preview*

الصورة ٤.٨

عملية صنع puzzle



ج. المسودة النهائية

تبحث هذه المرحلة عن خطوات صنع الكلمات المتقاطعة. وتم ترتيب هذه المسودة بعد المرور بمرحلة نموذجية ١ والتي تشرح فيها تصميم تطوير التعليم، وفي المسودة الثانية تشرح فيها خطوات التطوير المتعلقة باستخدام كتاب لعبة الكلمات المتقاطعة. أن خطوات استخدام كتاب لعبة الكلمات المتقاطعة وهي كالتالي:

أ. افتح كتاب اللعبة

بعد فتح كتاب اللعبة، فإن الخطوة التالية هي اتباع طريقة استخدام الكتاب.

ب. اتباع طريقة استخدام الوسائل

وفي هذا كتاب الوسائل، هناك طريقة استخدام الكتاب.

ج. انظر إلى محتويات الكتاب

هذه المحتويات لها صفحات توضح فيها موقع محتوى الكتاب والذي

يتكون من فصلين عن تعليم المفردات المأخوذة من كتاب المدرسي والمقرر

التعليمي للصف العاشر لنصف السنة الدراسية.

د. ابدأ بتقديم الإجابة على السؤال

تقديم الإجابة على السؤال المهيئة في الكتاب ووفقاً للإجابات المناسبة.

هـ. المواد الدراسية

أن المواد المستخدمة في صنع كتاب الكلمات المتقاطعة وهي تتكون من :

(١) هواية الطلاب والمعرض، (٢) المهنة والحياة

يحتوي كل الكلمات المتقاطعة على المواد العربية مع مفرداتها للصف

العاشر لنصف السنة الدراسية.

ب. صلاحية المنتج

تمت هذه المرحلة قبل اختبار المنتج في ميدان البحث.

١. نتيجة صلاحية المنتج من خبير المادة

نتيجة الصلاحية من خبير المادة وهي شكل من أشكال التقويم نحو

محتوى المنتج. فيما يلي المؤشرات التجريبية لخبير المادة نحو صلاحية المنتج:

(١) أن تناسب المادة مع الكفاءة الرئيسية والكفاءة الأساسية، (٢) الأهداف

الحقيقية من التعليم (لعبة الكلمات المتقاطعة)، (٣) المواد المقدمة ببساطة

وواضحة ، (٤) ملائمة معايير التعليم، (٥) والثقافة، (٦) تطبيق لعبة الكلمات

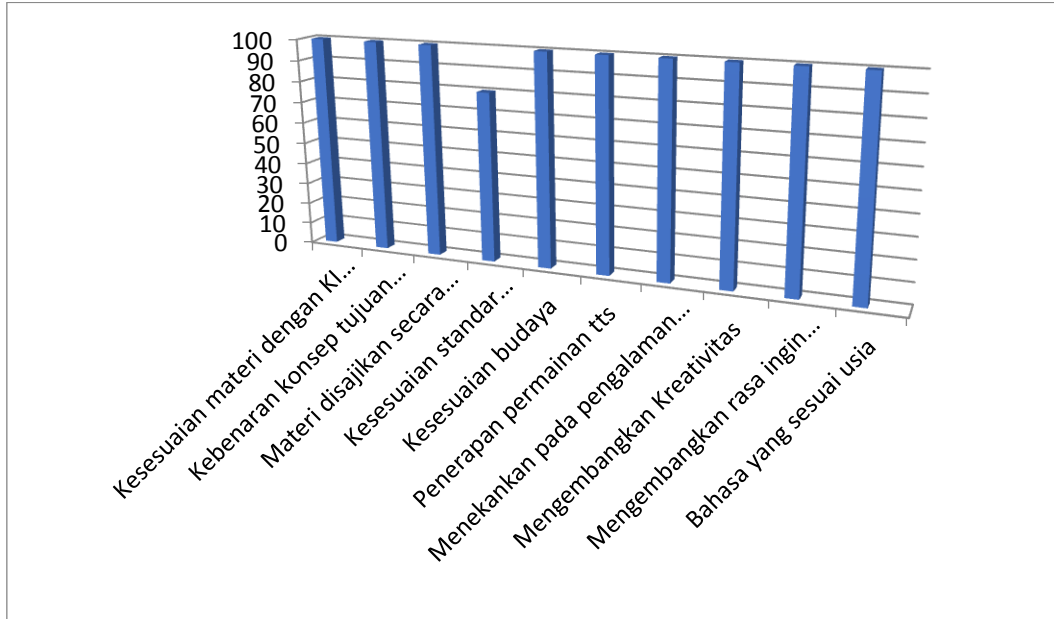
المتقاطعة، (٧) التأكيد على الخبرات المباشرة، (٨) تطوير الإبداعي، (٩) تطوير

فضول الطلاب، (١٠) أن اللغة مناسبة بعمر الطلاب.

كان خبير المادة في هذا البحث وهو أستاذ أكمان شاه، الماجستير.

يعقد التقويم في تاريخ ٥ أبريل ٢٠١٩ فتحصل عليها المدخلات أن هذا المنتج

لائق. نتيجة التقويم من خبير المادة وهي:



(١) أن تناسب المادة مع الكفاءة الرئيسية والكفاءة الأساسية. أظهرت مؤشرات التقييم في رقم ٥ (%١٠٠) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن المادة مناسبة بالكفاءة الرئيسية والكفاءة الأساسية الموجودة في وسائل التعليم لعبة الكلمات المتقاطعة وكذلك يقال أنها لائقة.

(٢) الأهداف الحقيقية من التعليم (لعبة الكلمات المتقاطعة). أظهرت مؤشرات التقييم في رقم ٥ (%١٠٠) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن الأهداف الحقيقية من التعليم لائقة.

٣) المواد المقدمة ببساطة وواضحة. أظهرت مؤشرات التقييم في رقم ٥ (١٠٠%) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن المادة المقدمة هي بسيطة وواضحة ولائقة.

٤) ملائمة معايير التعليم. أظهرت مؤشرات التقييم في رقم ٥ (١٠٠%) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن ملائمة معايير التعليم هي لائقة.

٥) ملائمة الثقافة، أظهرت مؤشرات التقييم في رقم ٤ (٨٠ %) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن المادة للعبة الكلمات المتقاطعة هي لائقة.

٦) تطبيق لعبة الكلمات المتقاطعة، . أظهرت مؤشرات التقييم في رقم ٥ (١٠٠%) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن تطبيق لعبة الكلمات المتقاطعة لائق ومناسب.

٧) التأكيد على الخبرات المباشرة، أظهرت مؤشرات التقييم في رقم ٥ (١٠٠%) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن المنتج لائق ويؤكد على الخبرات المباشرة.

٨) تطوير الإبداعي، أظهرت مؤشرات التقييم في رقم ٥ (١٠٠%) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن هذا المنتج قادر على تطوير إبداع الطلاب و لائق للاستخدام.

٩) تطوير فضول الطلاب، أظهرت مؤشرات التقييم في رقم ٥ (١٠٠%) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن هذا المنتج قادر على تطوير فضول الطلاب نحو وسيلة الكلمات المتقاطعة.

١٠) أن اللغة مناسبة بعمر الطلاب، أظهرت مؤشرات التقييم في رقم ٥ (١٠٠%) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن اللغة المستخدمة لائقة ومناسبة بعمر الطلاب.

وعلى وجه عام، أن نتيجة التصديق من خبير المادة وهي ٤،٩ أو بالنسبة المئوية ٩٨%. لذلك أن منتج وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس الكلمات المتقاطعة وهو لائق.

٢. نتيجة صلاحية المنتج من خبير الوسائل

نتيجة الصلاحية من خبير الوسائل وهي شكل من أشكال التقويم نحو صلاحية المنتج الذي تطورت الباحثة. فيما يلي المؤشرات التحريبية لخبير الوسائل نحو صلاحية المنتج:

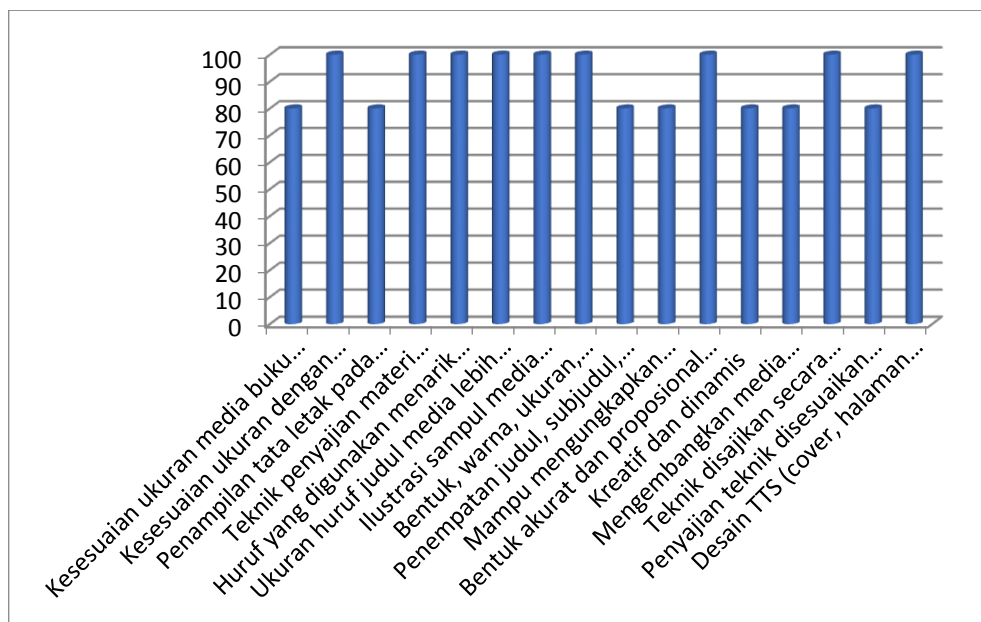
- ١) أن يكون حجم الكتاب مناسباً بمعايير ISO، ٢) أن يكون حجم الكتاب مناسباً بالمادة، ٣) عرض موقع الغلاف الأمامي، والخلفي بشكل واثق، ٤) لون موقع الكتاب واضح، ٥) الحروف المستخدمة جذابة وسهلة للقراءة، ٦)

حجم الحروف لعنوان الكتاب أكثر احترافاً من حجم الوسائل و اسم المؤلف، (٧) كانت الرسوم التوضيحية لها المادة التعليمية، (٨) شكل الكتاب، ولونه وحجمه وفقاً للواقع، (٩) موقع عنوان الكتاب، والرسوم التوضيحية مفهومة، (١٠) حجم الكتاب دقيق ومحترف وفقاً للواقع، (١١) حجم الكتاب مبدع وديناميكي.

كان خبير الوسائل في هذا البحث وهو السيد أدي سوراهمان كمخاضر في كلية الهندسة وعلوم الحاسوب بجامعة تكنوقراط الإندونيسية. يعقد هذا التقييم في تاريخ ١٨ فبراير ٢٠١٩. نتيجة التقييم من خبير الوسائل وهي:

الرسم البياني ٤.٢

نتيجة صلاحية المنتج من خبير الوسائل



فيما يلي هو البيان عن نتيجة صلاحية المنتج من خبير الوسائل :

(١) أن يكون حجم الكتاب مناسباً بمعايير ISO، أظهرت مؤشرات التقييم في

رقم ٤ (% ٨٠) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن حجم

الكتاب مناسباً بمعايير ISO ، ووسائل تعليم اللغة العربية هي لائقة.

(٢) أن يكون حجم الكتاب مناسباً بالمادة، أظهرت مؤشرات التقييم في رقم ٥

(% ١٠٠) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن حجم الكتاب

لائق ومناسب بالمادة.

(٣) عرض موقع الغلاف الأمامي، والخلفي بشكل وئام. أظهرت مؤشرات التقييم

في رقم ٤ (% ٨٠) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن عرض

موقع الغلاف لائق للاستخدام.

(٤) لون موقع الكتاب واضح، أظهرت مؤشرات التقييم في رقم ٥ (% ١٠٠)

وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن لون موقع الكتاب واضح

ولائق للاستخدام.

(٥) الحروف المستخدمة جذابة وسهلة للقراءة، أظهرت مؤشرات التقييم في رقم

٥ (% ١٠٠) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن الحروف

المستخدمة جذابة وسهلة للقراءة.

٦) حجم الحروف لعنوان الكتاب أكثر احترافاً من حجم الوسائل و اسم المؤلف، أظهرت مؤشرات التقييم في رقم ٥ (%١٠٠) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن حجم الحروف لعنوان الكتاب أكثر احترافاً من حجم الوسائل و اسم المؤلف.

٧) كانت الرسوم التوضيحية لها المادة التعليمية، لقد أظهرت مؤشرات التقييم في رقم ٥ (%١٠٠) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على الرسوم التوضيحية لها المادة التعليمية.

٨) شكل الكتاب، ولونه وحجمه وفقاً للواقع، لقد أظهرت مؤشرات التقييم في رقم ٥ (%١٠٠) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن شكل الكتاب، ولونه وحجمه لائق وفقاً للواقع.

٩) موقع عنوان الكتاب، والرسوم التوضيحية مفهومة، لقد أظهرت مؤشرات التقييم في رقم ٤ (%٨٠) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن موقع عنوان الكتاب، والرسوم التوضيحية مفهومة ولاتقة.

١٠) حجم الكتاب دقيق ومحترف وفقاً للواقع، لقد أظهرت مؤشرات التقييم في رقم ٥ (%١٠٠) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن حجم الكتاب دقيق ومحترف وفقاً للواقع.

(١١) حجم الكتاب مبدع وديناميكي، لقد أظهرت مؤشرات التقييم في رقم ٤

(% ٨٠) وهي على مستوى "عال". وهذه دالة على أن حجم الكتاب

مبدع وديناميكي ولائق للاستخدام.

وعلى وجه عام، أن نتيجة التصديق من خبير الوسائل وهي ٥،٨ أو

بالنسبة المئوية % ٩١،٢٥. لذلك أن منتج وسائل تعليم مفردات اللغة العربية

على أساس الكلمات المتقاطعة وهو لائق.

٣. نتيجة الصلاحية من خبير التصميم

قامت الباحثة بالتقويم نحو الوسائل مع خبير التصميم لمعرفة صلاحية

تصميم المنتج في شكل وسيلة الكلمات المتقاطعة. فيما يلي المؤشرات التحريية

لخبير التصميم نحو صلاحية المنتج:

(١) أن يكون حجم الكتاب مناسباً بمعايير ISO، ٢) أن يكون حجم الكتاب

مناسباً بالمادة، ٣) عرض موقع الغلاف الأمامي، والخلفي بشكل واثم، ٤)

لون موقع الكتاب واضح، ٥) الحروف المستخدمة جذابة وسهلة للقراءة، ٦)

حجم الحروف لعنوان الكتاب أكثر احترافاً من حجم الوسائل و اسم

المؤلف، ٧) كانت الرسوم التوضيحية لها المادة التعليمية، ٨) شكل الكتاب،

ولونه وحجمه وفقاً للواقع، ٩) موقع عنوان الكتاب، والرسوم التوضيحية

مفهومة، ١٠) حجم الكتاب دقيق ومحترف وفقا للواقع، ١١) حجم الكتاب مبدع وديناميكي.

كان خبير التصميم في هذا البحث وهو أستاذة أمي هجرية. يعقد هذا التقييم في تاريخ ٢ أبريل ٢٠١٩. نتيجة التقييم من خبير التصميم وهي ٤،٥٨ أو بالنسبة المئوية % ٩١،٦٧. لذلك أن منتج وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس الكلمات المتقاطعة وهو لائق للاستخدام.

٤. اصلاحات تجربة المنتج من الخبراء

تمت اصلاحات المنتج بعد معرفة الأشياء لابد اصلاحتها. وقامت الباحثة بالتقييم للحصول على المدخلات أوالاقتراحات من الخبراء. أما بالنسبة لاصلاحات المنتج نحو وسيلة الكلمات المتقاطعة فهي على النحو التالي:

أ. اصلاحات المنتج من خبير المادة

الصورة ٤.٨

عرض الاصلاحات من خبير المادة

العرض قبل الاصلاحات

العرض بعد الاصلاحات

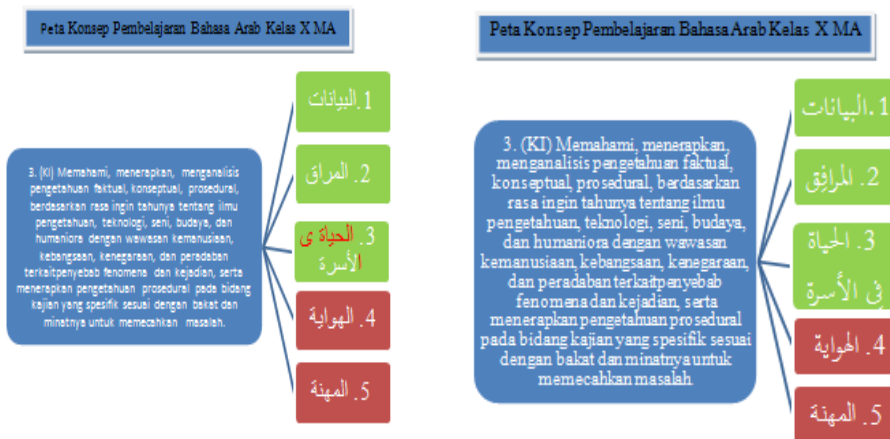


الصورة ٤.٩

عرض الاصلاحات من خبير المادة

العرض قبل الاصلاحات

العرض بعد الاصلاحات



ب. اصلاحات المنتج من خبير الوسائل

بعد تصديق المنتج من قبل خبير الوسائل، فتحصل الباحثة المدخلات

نحو وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة، كما

يلي: (١) استخدم برنامج smartArt لتجميل ألوان العرض لتكون مثيرة

للاهتمام، لأن يميل الطلاب إلى لأشياء أو الألوان الجذابة، (٢) يجب أن يكون

background للكلمات المتقاطعة ملائمة ومناسبة بموضوع مادة الهوية والمهنة،

(٣) أن موضوع المادة باستخدام smartArt.

الصورة ١٠.٤

عرض الاصلاحات من خبير الوسائل

العرض بعد الاصلاحات العرض قبل الاصلاحات



1. Buku Ilmu Permainan Sabitah Tala Tala Bilang Bahasa Arab
2. Buku daftar isi buku
3. Daftar pengantar penggunaan buku
4. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar
5. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan menggunakan bentuk gambar yang menarik
6. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar
7. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar
8. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar
9. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar
10. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar
11. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar
12. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar
13. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Pengantar Penggunaan Buku	ii
Daftar Isi	iii
BAB I : Tala Tala Bilang Bahasa Arab Kelas II Tema 1	1
BAB II : Tala Tala Bilang Bahasa Arab Kelas II Tema 2	2
Kunci Jawaban Tala Tala Bilang Bahasa Arab Kelas II Tema 1	10
Kunci Jawaban Tala Tala Bilang Bahasa Arab Kelas II Tema 2	11
Daftar Pustaka	14
Berkas Pendukung	

PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU

1. Buku ini berisi Petunjuk Penggunaan Buku Arab Tala Tala Bilang
2. Buku ini berisi
3. Buku ini berisi
4. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar
5. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar
6. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar
7. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar
8. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar
9. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar
10. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar
11. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar
12. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar
13. Setelah itu pilih materi yang akan disajikan dalam bentuk gambar

Petunjuk Penggunaan Buku Arab Tala Tala Bilang

1. Petunjuk
2. Petunjuk
3. Petunjuk
4. Petunjuk
5. Petunjuk

Kunci Jawaban

Petunjuk Penggunaan Buku Arab Tala Tala Bilang

1. Petunjuk Penggunaan Buku Arab Tala Tala Bilang
2. Petunjuk Penggunaan Buku Arab Tala Tala Bilang
3. Petunjuk Penggunaan Buku Arab Tala Tala Bilang
4. Petunjuk Penggunaan Buku Arab Tala Tala Bilang


الصورة ١١. ٤

عرض الاصلاحات من خبير الوسائل

العرض بعد الاصلاحات العرض قبل الاصلاحات

Teka- Teki Silang

هواية
Kelas X




MENDATAR	MENURUN
4. Belanja	1. Desain
6. Camping	2. Drama
7. Bertamasya	3. Joging
9. Filateli	5. Jalan- jalan
12. Berkebun	6. Merajut
13. Bernyanyi	8. Memasak
14. Fotografi	10. Berkuda
	11. Penjahit

Selamat Mengerjakan

**Teka- Teki Silang
(1)**

هواية
Kelas X



Pertanyaan :

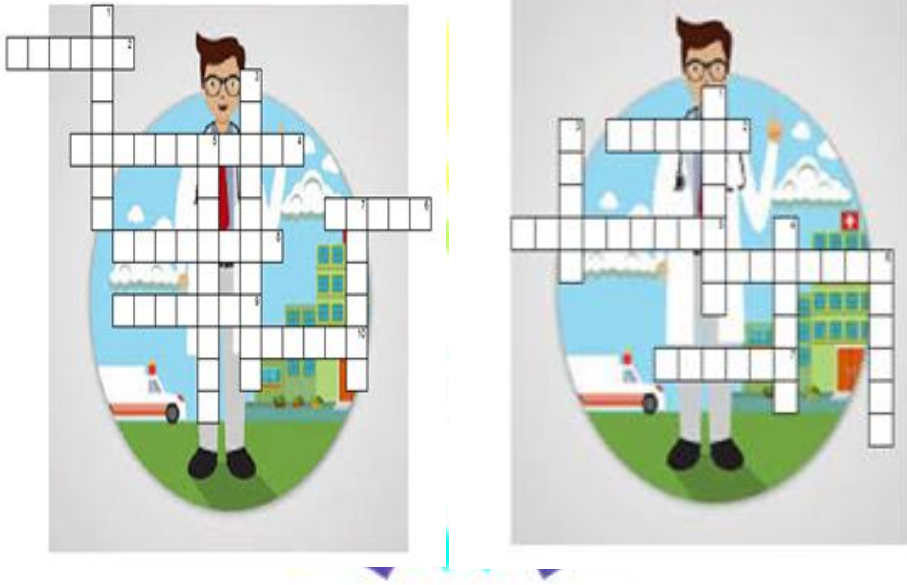
MENDATAR	MENURUN
4. Belanja	1. Desain
6. Camping	2. Drama
7. Bertamasya	3. Joging
9. Filateli	5. Jalan- jalan
12. Berkebun	6. Merajut
13. Bernyanyi	8. Memasak
14. Fotografi	10. Berkuda
	11. Penjahit

ج. اصلاحات المنتج من خبير التصميم

الصورة ٤ . ١٢

عرض الاصلاحات من خبير التصميم

العرض بعد الاصلاحات العرض قبل الاصلاحات



ج. فعالية المنتج

أن المنتج الذي تم تصديقه من قبل الخبراء أصلحتها الباحثة ثم تجربة المنتج.

تقوم الباحثة بتجربة المنتج لمعرفة مستوى فعالية وصلاحيه وسائل تعليم اللغة العربية

على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة لطلبة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١

ميترو. ويتم إجراء التجربة للحصول على الإستجابة المتعلقة بوسيلة الكلمات

المتقاطعة. يمكن إجراء هذه التجربة من خلال ثلاث الخطوات ، وهي : ١) تجربة

one to one learner ، ٢) تجربة للمجموعة الصغيرة، ٣) وتجربة للمجموعة الكبيرة.

وتعقد هذه التجربة في شهر أبريل ٢٠١٩.

١. تجربة one to one learner

أجرت الباحثة هذه تجربة one to one learner على ثلاثة طلاب الصف العاشر لديهم مستوى القدرة المختلفة في حفظ المفردات في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو. والهدف منها أن يكون هذا البحث التطويري مقبولا من قبل الطلبة. وفي هذه المرحلة، قامت الباحثة بالتجربة للحصول على إستجابة الطلبة. أما بالنسبة لمؤشرات تجربة الطلبة، وهي على النحو التالي: ١) هل يمكن تشجيع الطلبة في تعلم اللغة العربية بوجود لعبة الكلمات المتقاطعة ، ٢) هل المواد المقدمة في الكلمات المتقاطعة مناسبة بالمحتوى القياسي، ٣) هل شعرت بالحماسة في اتباع تعليم اللغة العربية، ٤) هل الفصول فعالة وليست مملة، ٥) هل استخدام وسيلة الكلمات المتقاطعة جديدة، ٦) هل لديك رغبة في تعلم اللغة العربية باستخدام هذه الوسيلة، ٧) هل شعرت بالسهولة في حفظ مفردات اللغة العربية باستخدام هذه الوسيلة، ٨) هل شعرت بالسرور في تعلم اللغة العربية باستخدام هذه الوسيلة، ٩) هل اللغة المستخدمة في الكلمات المتقاطعة مناسبة بالمفردات، ١٠) هل قدرت على لعب هذه الكلمات المتقاطعة، ١١) هل يمكن استخدام هذه

اللعبة لجميع الناس، ١٢) هل تصميم اللعبة بسيط، ١٣) هل اللعبة لها عرض مثير

للاهتمام، ١٤) هل هذه اللعبة لها Background مناسبة ومثيرة.

أ. استجابة الطلبة نحو تجربة المنتج

قامت الباحثة بالتجربة الأولية لطلبة الصف العاشر IPS 1 بمدرسة

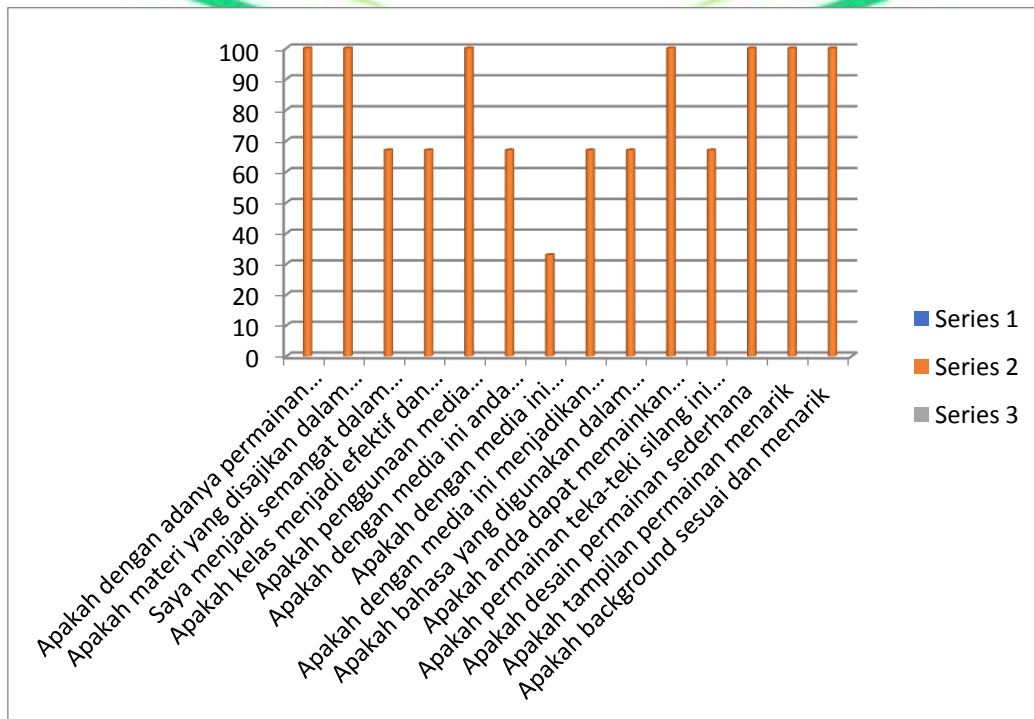
الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو والتي تهدف إلى تقديم المنتج ليكون لطلبة

أكثر اهتماما وحماسا في تعلم وسيلة الكلمات المتقاطعة. نتيجة التجربة نحو

الطلبة ما يلي:

الرسم البياني ٤.٤

نتيجة التجربة للطلبة *One to One Learner*



بناءً على الرسم البياني المذكور أعلاه، فيمكن الاستنتاج أن إستجابة الطلبة

نحو الوسائل وهي كما يلي:

(١) هل يمكن تشجيع الطلبة في تعلم اللغة العربية بوجود لعبة الكلمات

المتقاطعة، أن إستجابة الطلبة وصلت إلى النسبة المئويةية %١٠٠. وهذا يعني

أن وجود لعبة الكلمات المتقاطعة قادر على تشجيع الطلبة في تعلم اللغة

العربية.

(٢) هل المواد المقدمة في الكلمات المتقاطعة مناسبة بالمحتوى القياسي، أن

إستجابة الطلبة وصلت إلى النسبة المئويةية %١٠٠. هذه الحالة تدل على أن

المواد المقدمة في الكلمات المتقاطعة مناسبة بالمحتوى القياسي.

(٣) هل شعرت بالحماسة في اتباع تعليم اللغة العربية، أن إستجابة الطلبة وصلت

إلى النسبة المئويةية %٦٧. هذه الحالة تدل على أن الطلبة متحمسون في

اتباع تعليم اللغة العربية باستخدام وسيلة الكلمات المتقاطعة.

(٤) هل الفصول فعالة وليست مملة، أن إستجابة الطلبة وصلت إلى النسبة

المئويةية %٦٧. هذه الحالة تدل على أن الفصول فعالة وليست مملة.

٥) هل استخدام وسيلة الكلمات المتقاطعة جديدة، أن إستجابة الطلبة وصلت إلى النسبة المئويةية %١٠٠. هذه الحالة تدل على أن هذه الوسائل جديدة في استخدامها.

٦) هل لديك رغبة في تعلم اللغة العربية باستخدام هذه الوسيلة، أن إستجابة الطلبة وصلت إلى النسبة المئويةية %٦٧. هذه الحالة تدل على أن الطلبة لديهم رغبة في تعلم اللغة العربية.

٧) هل شعرت بالسهولة في حفظ مفردات اللغة العربية باستخدام هذه الوسيلة، أن إستجابة الطلبة وصلت إلى النسبة المئويةية %٣٣. هذه الحالة تدل على أن الطلبة يشعرون بالسهولة في حفظ مفردات اللغة العربية.

٨) هل شعرت بالسرور في تعلم اللغة العربية باستخدام هذه الوسيلة، أن إستجابة الطلبة وصلت إلى النسبة المئويةية %٦٧. هذه الحالة تدل على أن الطلبة يشعرون بالسرور في تعلم اللغة العربية.

٩) هل اللغة المستخدمة في الكلمات المتقاطعة مناسبة بالمفردات، ، أن إستجابة الطلبة وصلت إلى النسبة المئويةية %٦٧. هذه الحالة تدل على أن اللغة المستخدمة مناسبة بالمفردات المدروسة.

١٠) هل قدرت على لعب هذه الكلمات المتقاطعة، أن إستجابة الطلبة وصلت إلى النسبة المئويةية % ١٠٠. هذه الحالة تدل على أن الطلبة قادرون على لعب الكلمات المتقاطعة.

١١) هل يمكن استخدام هذه اللعبة لجميع الناس، أن إستجابة الطلبة وصلت إلى النسبة المئويةية % ٦٧. هذه الحالة تدل على أن لعبة الكلمات المتقاطعة يمكن استخدامها لجميع الناس.

١٢) هل تصميم اللعبة بسيط، أن إستجابة الطلبة وصلت إلى النسبة المئويةية % ١٠٠. هذه الحالة تدل على أن تصميم اللعبة بسيط.

١٣) هل اللعبة لها عرض مثير للاهتمام، أن إستجابة الطلبة وصلت إلى النسبة المئويةية % ١٠٠. هذه الحالة تدل على أن عرض اللعبة مثير للاهتمام.

١٤) هل هذه اللعبة لها Background مناسبة ومثيرة، أن إستجابة الطلبة وصلت إلى النسبة المئويةية % ١٠٠. هذه الحالة تدل على أن لون Background المستخدم مناسب.

وعلى وجه عام، أن إستجابة الطلبة نحو وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة التي تم تطويرها وهي بإجابة "نعم" بنتيجة ٢، ٤٢٨٥٧١ أو بالنسبة المئويةية % ٨١,٠٧. وللإجابة "لا" بنتيجة ٠، ٥٧١٤٢ أو

بالنسبة المئوية ١٨ ، ٩٢ . استنادا إلى نتيجة التجربة، فتستنبط الباحثة أن لعبة الكلمات المتقاطعة لائقة للاستخدام، بالرغم من أن الطلبة لديهم قدرة مختلفة في حفظ المفردات.

ب. اصلاحات المنتج لتجربة one to one learner

أظهرت نتيجة التجربة على الطلبة، أن مستوى فعالية المنتج بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو جيد جدا. بعض الاقتراحات التي قدمها الطلبة وهي كما يلي: (١) أن الكتابة غير جذابة، (٢) زيادة الألوان في محتوى المادة لتكون مثيرة للاهتمام. هذه الاقتراحات قد تم تصحيحها من قبل الباحثة.

٢. تجربة المنتج للمجموعة الصغيرة

أجرت الباحثة هذه التجربة للمجموعة الصغيرة على سبعة طلاب الصف العاشر والذي لديهم مستوى القدرة المختلفة في حفظ المفردات في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو. وفي هذه المرحلة، قامت الباحثة بالتجربة للحصول على إستجابة الطلبة نحو المنتج المطور باستخدام المؤشرات السابقة.

أ. استجابة الطلبة نحو تجربة المنتج

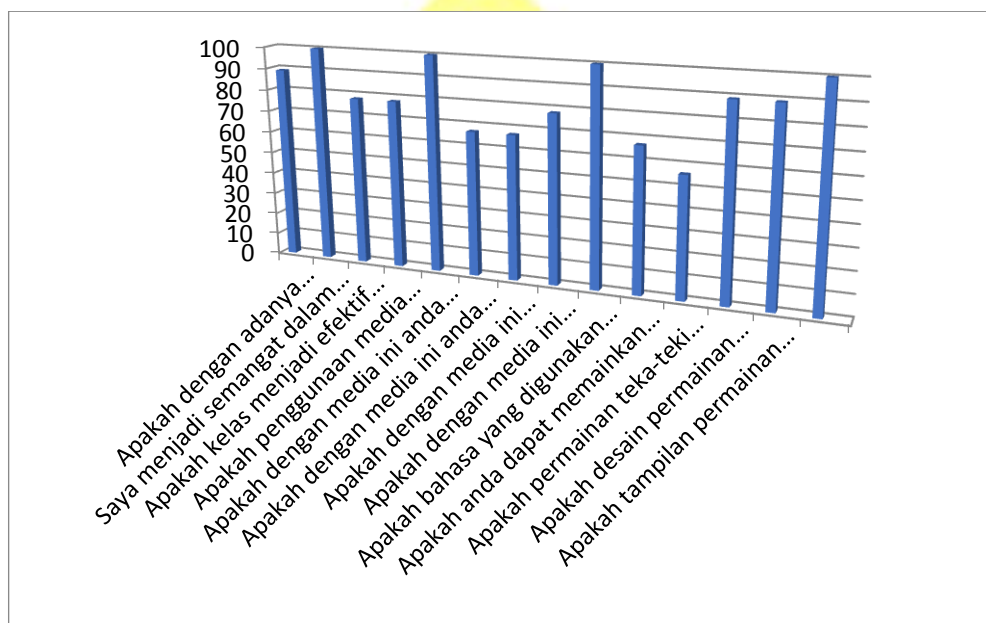
قامت الباحثة بالتجربة للمجموعة الصغيرة لطلبة الصف العاشر IPS 1

بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو والتي تهدف إلى تقديم المنتج نحو

الطلبة. نتيجة التجربة للمجموعة الصغيرة ما يلي:

الرسم البياني ٤.٥

نتيجة التجربة للمجموعة الصغيرة



بناءً على الرسم البياني المذكور أعلاه، فيمكن الاستنتاج أن إستجابة الطلبة

للمجموعة الصغيرة وهي بإجابة "نعم" بنتيجة ٧٠,٤٢ أو بالنسبة المئوية ٧٠,٤٢ %

٨٢,٧١. وللإجابة "لا" بنتيجة ٥٧,١ أو بالنسبة المئوية ٥٧,١ % . بناءً على

نتيجة التجربة، فتستنبط الباحثة أن لعبة الكلمات المتقاطعة لائقة للاستخدام، بالرغم من أن الطلبة لديهم قدرة مختلفة في حفظ المفردات.

ب. اصلاحات تجربة المنتج للمجموعة الصغيرة

أظهرت نتيجة التجربة ، أن مستوى فعالية المنتج بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو جيد جدا. بعض الاقتراحات التي قدمها الطلبة وهي يجب على الباحثة تقديم الصورة في خلفية الكتابة background لجعلها أكثر جذابة ومثيرة للاهتمام. هذه الاقتراحات قد تم تصحيحها من قبل الباحثة.

٣. تجربة المنتج للمجموعة الكبيرة

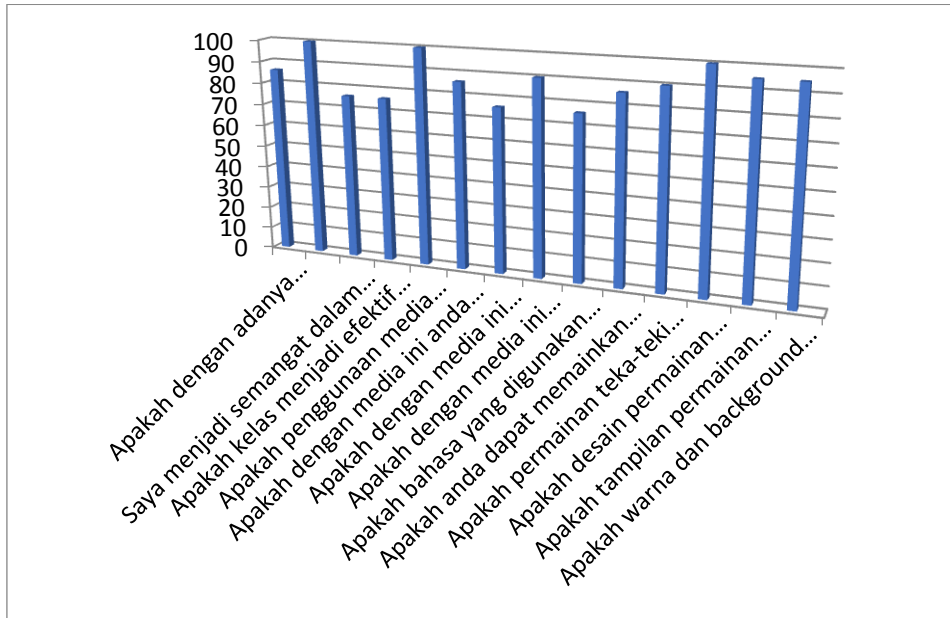
قامت الباحثة بالتجربة للمجموعة الكبيرة المأخوذة من فصل واحد لطلبة الصف العاشر والذي لديهم مستوى القدرة المختلفة في حفظ المفردات في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو باستخدام المؤشرات المذكورة في الرسم البياني التالي:

أ. استجابة الطلبة نحو تجربة المنتج للمجموعة الكبيرة

قامت الباحثة بالتجربة للمجموعة الكبيرة لطلبة الصف العاشر IPS 1 بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو. نتجية التجربة للمجموعة الكبيرة ما يلي:

الرسم الياني ٤.٦

نتيجة التجربة للمجموعة الكبيرة



بناء على الرسم البياني المذكور أعلاه، فيمكن الاستنتاج أن إستجابة الطلبة

نحو المنتج لعبة الكلمات المتقاطعة للمجموعة الكبيرة وهي بإجابة "نعم" بنتيجة

٢٨،٥ أو بالنسبة المئوية % ٨٨. وللإجابة "لا" بنتيجة ٢،٥ أو بالنسبة المئوية

% ١٢. بناء على نتيجة التجربة، فتستنبط الباحثة أن لعبة الكلمات المتقاطعة

لائقة للاستخدام، بالرغم من أن قدرة الطلبة مختلفة في حفظ المفردات.

ب. اصلاحات تجربة المنتج للمجموعة الكبيرة

تستخدم هذه التجربة للمجموعة الكبيرة لمعرفة مستوى فعالية المنتج لعبة الكلمات المتقاطعة بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو. كان موضع التجربة للمجموعة الكبيرة هم ٣١ طالبا، وهذه دالة على أن المنتج الذي تطورها الباحثة لائق للاستخدام بالرغم من أن الطلبة لديهم قدرة مختلفة في حفظ المفردات. وفي هذه التجربة تحصل الباحثة على النتيجة الجيدة والدافعة بأن المنتج المطور وهو جيد ولائق للاستخدام، حتى يتأمل بعض الطلبة لنشر هذا الكتاب بحيث يكون الطلبة أكثر مرونة في عمل الكلمات المتقاطعة العربية.

د. فعالية تطبيق المنتج

والخطوة الأخيرة هي تطبيق المنتج المستخدم لمعرفة فعالية لعبة الكلمات المتقاطعة. وفي هذا البحث، تقوم الباحثة بجمع البيانات باستخدام الاختبار القبلي والاختبار البعدي مع أنواع الاختيار من متعدد. قدمت الباحثة الاختبار القبلي قبل أن يستخدم الطلبة المنتج لعبة الكلمات المتقاطعة. ومن ثم يستخدم الطلبة منتج وسيلة الكلمات المتقاطعة، وبالتالي قامت الباحثة باختبار الطلبة من خلال الاختبار البعدي مع أسئلة الاختيار من متعدد. ويتم إجراء الاختبار البعدي لمعرفة قدرة الطلبة على حفظ مفردات اللغة العربية.

أن تحليل البيانات لحساب نتيجة الاختبار القبلي والاختبار البعدي باستخدام اختبار t مع عينتين المقترنة. وقبل إجراء اختبار t فتقوم الباحثة بالاختبار الطبيعية والاختبار التجانسية.

١. الاختبار الطبيعية

اختبار الطبيعية البيانات مستخدم ليختبر ما في التراجع، متغير مختلفات وقد التوزيع الطبيعي أم لا. °. لذلك تستخدم الباحثة اختبار الفرضية، وأما الاختبار الإحصائية المستخدمة في هذا البحث فهي :

H_0 : بيانات التوزيع الطبيعي

H_1 : ليست بيانات التوزيع الطبيعي

إذا كانت نتيجة الفرضية صفر $L_0 > L_{label}$ بأهمية $\alpha = 0,05$ أن

H_0 مرفوض والسكان غير الطبيعي. إذا كانت نتيجة الفرضية

صفر $L_0 < L_{label}$ بأهمية $\alpha = 0,05$ أن H_0 مقبول والسكان الطبيعي.

⁵⁵Kadir, *Statistik Terapan: Konsep, Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian*, (Depok: Rajawali Pers, 2017), hlm.144

أ. بيانات الطبيعية للاختبار القبلي

بيانات الاختبار القبلي وهي نتائج الطلبة قبل إعطائهم منتجاً في شكل وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة. بناء على حساب الإحصائية باستخدام *Microsoft Excel* فتحصل عليها نتيجة الاختبار القبلي وهي ٣٢,٠٩.

أن الانحراف المعياري (s) هو المتوسط كمقياس للمتغيرات التي كانت لها ضعف.^{٥٦} أما الانحراف المعياري للبيانات الطبيعية فهو ٧,٧٢. ولتحديد الاحتمال التراكمي العادي $F(z)$ والاحتمال التجريبي $S(z)$ فإن أعلى درجة للاختبار القبلي وهي $L_0 = ٠,٠١٠١٧$ مع عينة البحث من ٣١ ومستوى الأهمية $\alpha = ٠,٠٥$ ونتيجة $L_{label} = ٠,٠١٦$. واستناداً إلى نتيجة الحساب فيعرف أن مستوى الأهمية $\alpha = ٠,٠٥$ و $L_0 < L_{label} = ٠,٠١٠١٧ - ٠,٠١٦$ فلذلك تستنبط أن بيانات الاختبار القبلي لها التوزيع الطبيعي.

⁵⁶ Anas, Sudjiono. *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers), 2014, hlm.156-157

ب. بيانات الطبيعية للاختبار البعدي

بيانات الاختبار البعدي وهي نتائج الطلبة قبل إعطائهم منتجا في شكل وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة. بناء على حساب الإحصائية باستخدام *Microsoft Excel* فتحصل عليها نتيجة الاختبار البعدي وهي ٧٢،٧٤.

نتيجة الانحراف المعياري هي ٦،٣٠. ولتحديد الاحتمال التراكمي العادي $F(z)$ والاحتمال التجريبي $S(z)$ فإن أعلى درجة للاختبار البعدي وهي $L_0 = ٠،٠٤٥٥٨٢$ مع عينة البحث من ٣١ ومستوى الأهمية $\alpha = ٠،٠٥$ ونتيجة $L_{label} = ٠،١٦$. بناء على نتيجة الحساب فيعرف أن مستوى الأهمية $\alpha = ٠،٠٥$ و $L_0 < L_{label}$ -
فلذلك تستنبط أن بيانات الاختبار البعدي لها التوزيع الطبيعي.

٢. الاختبار التجانسية

انطلاقاً من الاختبار الطبيعية يعرف أن الاختبار القبلي والاختبار البعدي لها التوزيع الطبيعي. والخطوة التالية هي الاختبار التجانسية على بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي، واختبار التجانسية باستخدام *table F*.

H_0 : بيانات العينة التجانسية

H_1 : ليست بيانات العينة التجانسية

إذا كانت نتيجة الفرضية صفر بمستوى الأهمية $\alpha = 0.05$ و

نتيجة $F_{hitung} > F_{tabel}$ فتكون العينة غير التجانسية. إذا كانت نتيجة الفرضية

صفر بأهمية $\alpha = 0.05$ ونتيجة $F_{hitung} < F_{tabel}$ فتكون العينة تجانسية.

استنادا إلى نتيجة الحساب باستخدام *Microsoft Excel* فتحصل

عليها نتيجة الاختبار القبلي $S^2 = 79,37$ ونتيجة الاختبار البعدي $S^2 =$

١,١٩. أن نتيجة F_{hitung} وهي 0.01 ونتيجة F_{tabel} وهي $1,84$ بمستوى

الأهمية $\alpha = 0.05$. أن F_{hitung} أكبر من $F_{tabel} = 0.01 < 1,84$.

فلذلك تستنبط أن بيانات الاختبار القبلي والبعدي كانت متجانسة.

٣. اختبار t (Paired t Test)

تطبيق هذا المنتج لمعرفة فعالية وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على

أساس لعبة الكلمات المتقاطعة نحو نتائج التعلم لدى الطلبة. أن فعالية المنتج

باستخدام اختبار t وبالعينة المقترنة. فرضية الإحصائية:

H_0 : مرفوض، إذا كانت نتيجة الأولية متساوية بنتيجة النهائية بعد استخدام

وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة.

H_1 : مقبول، إذا كانت نتيجة الأولية غير متساوية بنتيجة النهائية بعد

استخدام وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات

المتقاطعة.

إذا كانت $t_{hitung} > t_{tabel}$ بمستوى الأهمية ٠,٠٥ أن H_0 مرفوض و H_1 مقبول.

ولكن إذا كانت $t_{hitung} < t_{tabel}$ بمستوى الأهمية ٠,٠٥ أن H_1 مرفوض و H_0 مقبول.

وللبحث نتيجة t يمكن باستخدام الرموز التالية:

$$t = \frac{|\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2|}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{n(n-1)}}}$$

$$\sum d^2 = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}$$

البيان :

$$Y_1 = 45,80645$$

$$Y_2 = 74194,68$$

$$\sum d = 711$$

$$\sum d^2 = 521,505$$

$$N = 31$$

بناءً على نتيجة الحساب باستخدام اختبار t فتحصل عليها الباحثة

نتيجة $t_0 = 35$ ، 97554 ونتيجة $t_{\text{tabel}} = 2,042272$ بمستوى الأهمية

$0,05$. أن نتيجة المقارنة بين t_0 و t_{tabel} هي $t_0 = 35$ ، 97554 أكبر من t_{tabel}

$= 2,042272$. لذلك تستنبط أن أن H_0 مرفوض و H_1 مقبول. وهذا الحال يمكن

النظر إلى النتيجة المتوسطة قبل استخدام وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على

أساس لعبة الكلمات المتقاطعة وهي 32 ، 09677 . وأما النتيجة النهائية فهي

72 ، 74194 . وبهذا فيمكن الاستنتاج أن النتيجة لها ترقية هي 40 ،

64517 .

أما بالنسبة لنتائج تطبيق المنتج مع الاختبار القبلي والاختبار البعدي

على 31 طالبا، وهي:

١. نتيجة الاختبار القبلي التي حصل عليها الطلبة وهي 32 ، 09677 ونتيجة

الاختبار البعدي وهي 72 ، 74194 .

٢. هناك نتيجة متوسطة لدى الطلبة قبل وبعد استخدام وسائل تعليم مفردات

اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة.

٣. قامت الباحثة بمقارنة بين نتيجة t_0 و t_{tabel} في مستوى الأهمية ٠,٠٠٥، بحيث

يعرف أن t_0 أكبر من t_{tabel} وهي بنتيجة ٣٥، ٩٧٥٥٤ > ٢، ٠٠٤٢٢٧٢.

٤. يمكن الاستنتاج أن " وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة

الكلمات المتقاطعة لها فعالية في ترقية نتائج التعلم لدى الطلبة".

هـ. البحث

ينتج هذا البحث التطويري منتجا في شكل كتاب لعبة الكلمات المتقاطعة.

بوجود هذا الكتاب، يقدر الطلبة على حفظ مفردات اللغة العربية بسهولة. لأن هذا

الكتاب هو كتاب بسيط، ويمكن للطلبة تعميق تعلم المهارات اللغوية بدون المعلم

وكذلك يمكنهم الدراسة في أي وقت كان.^{٥٧} من خلال استخدام كتاب لعبة

الكلمات المتقاطعة، فصار التعليم أكثر ممتعة ومفرحة.

يمكن لهذه لعبة الكلمات المتقاطعة إزالة "الجدية" وللتغلب على ملل

الطلبة.^{٥٨} تدور هذه لعبة الكلمات المتقاطعة كوسيلة للطلبة الذين يشعرون بالصعوبة

⁵⁷www.emodulsavipbamts.koderi-iaain.my.id

⁵⁸M. Khalilullah, *Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media dalam Pembelajaran BahasaArab (Mufrodlat)*, Jurnal Pemikiran Islam, Vol. 37 No. 1(Januari- Juni 2012). <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anidarticleviewfile> (diakses pada 25 April 2019)

في حفظ المفردات وتذكرها. وهذا يهدف إلى تسهيل الطلبة في حفظ مفردات اللغة العربية ولجعل التعليم أكثر ممتعة ومفرحة.⁵⁹

أن نموذج البحث والتطوير المستخدم في هذا البحث هو نموذج ADDIE والذي يتكون من خمس الخطوات وهي التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق والتقييم. تتم هذه المرحلة لتحليل الاحتياجات في بداية التطوير ولتعيين "هل هناك الحاجة إلى وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة في التغلب على إنخفاض دافع الطلبة في حفظ مفردات اللغة العربية". وفي هذه المرحلة أجرت الباحثة المقابلة مع مدرس اللغة العربية وتلاحظ التسهيلات الداعمة للتعليم. نتائج المقابلة مع مدرس اللغة العربية وهي كالتالي: (١) كان تعليم اللغة العربية بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو باستخدام المنهج الدراسي (٢٠١٣، ٢) أن الطلبة لديهم قدرة مختلفة في حفظ مفردات اللغة العربية، (٣) الوسائل المستخدمة في تعليم اللغة العربية وهي كتاب المدرسي، وكراسات تدريبات (المودول الحكمة، المقالة، السبورة، والكمبيوتر المستخدمة للتسلية).

والخطوة الثانية هي التصميم، بعد الحصول على البيانات المحتاجة فتقوم

الباحثة بصياغة أهداف صنع الوسائل كالتالي: (١) صياغة أهداف التعليم، (٢)

⁵⁹ Fathul Mujib dan Nailul Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogjakarta: Diva Press), hlm. 35-36

صياغة المهارات في استخدام الوسائل، (٣ إعداد المواد التعليمية، ٤) صنع لعبة الكلمات المتقاطعة. ومن ثم تقوم الباحثة بصنع المنتج الأول والذي تم تصديقها من قبل الخبراء وهي خبير المادة، وخبير الوسائل، وخبير التصميم. يتم إجراء التصديق للحصول على المدخلات أو الاقتراحات للقيام باصلاحات المنتج المطور بحيث أنه لائق للاستخدام.

والخطوة الثالثة هي التطوير، (١) تطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية، (٢) تسهيل الطلبة في حفظ مفردات اللغة العربية. كانت عملية صنع لعبة الكلمات المتقاطعة باستخدام برنامج *crossword forge*. والخطوة الرابعة هي التطبيق من خلال تجربة المنتج لمعرفة فعاليته في تعليم اللغة العربية. تتكون هذه تجربة المنتج من تجربة *one to one learner* ، وتجربة للمجموعة الصغيرة، وتجربة للمجموعة الكبيرة. وفي جمع البيانات تستخدم الباحثة الاختبار القبلي والاختبار البعدي مع أنواع الاختيار من متعدد. ولحساب نتيجة الإحصائية باستخدام الاختبار الطبيعية والاختبار التجانسية واختبار *t* مع العينة المقترنة.

بناء على نتيجة الحساب باستخدام اختبار *t* فتحصل عليها نتيجة t_0

٣٥، ٩٧٥٥ بمستوى الأهمية $\alpha = ٠.٠٥$. وهذه الحالة دلت على أن استخدام

وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة لها فعالية في

ترقية نتائج التعلم لدى طلبة المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ميترو.

انطلاقاً من نتائج البحث، فيمكن الاستنتاج منها أن وسائل تعليم مفردات

اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات المتقاطعة قادرة على ترقية نتائج التعلم لدى

الطلبة. هذه الوسائل لها بعض المهارات اللغوية وهي مهارة القراءة ومهارة الكتابة.



الباب الخامس

استنتاجات واقتراحات

أ. استنتاجات

بناء على نتيجة البحث في تطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على

أساس لعبة الكلمات المتقاطعة، فيمكن الاستنتاج منها أن:

١. عملية تطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية باستخدام برنامج

crossword forge ونموذج البحث التطوير المستخدم على شكل ADDIE

والذي يتكون من خمس الخطوات وهي تحليل الاحتياجات، والتصميم،
والتطوير والتطبيق، والتقييم.

٢. أن تطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات

المتقاطعة لائقة للاستخدام في تعليم اللغة العربية بمدرسة الثانوية الإسلامية

الحكومية ١ ميترو. وهذا الحالة تحقق بوجود نتيجة التصديق الجيدة من

الخبراء، نتيجة التصديق من خبير المادة هي %٨٠،٦٠. نتيجة التصديق من

خبير الوسائل هي %٩١،٢٥، وأما نتيجة التصديق من خبير التصميم

فهو %٩٤،٥٤. هذه لعبة الكلمات المتقاطعة فعالة في ترقية إتقان

مفردات اللغة العربية باستخدام اختبار t. بناء على نتيجة الحساب باستخدام

اختبار t فتحصل عليها الباحثة نتيجة $t_0 = 35$ ، 97554 ونتيجة $t_{\text{table}} =$

$2,042272$ بمستوى الأهمية $0,05$. . فلذلك يعرف أن $t_0 = 35$ ،

97554 أكبر من $t_{\text{table}} = 2,042272$. أن النتيجة المتوسطة قبل

استخدام وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على أساس لعبة الكلمات

المتقاطعة وهي 32 ، 9677 . وأما النتيجة النهائية فهي 72 ، 74194 .

وبهذا فيمكن الاستنتاج أن النتيجة لها ترقية هي 40 ، 64517 .

ب. اقتراحات

استنادا إلى نتيجة البحث في تطوير وسائل تعليم مفردات اللغة العربية على

أساس لعبة الكلمات المتقاطعة، فيمكن أن تقدم الباحثة بعض الاقتراحات وهي

كالتالي:

١. يمكن للطلبة استخدام هذه لعبة الكلمات المتقاطعة كمصدر التعلم

وسهلة الاستخدام في أي وقت كان.

٢. يمكن للمدرس استخدام هذه لعبة الكلمات المتقاطعة لإزالة الملل

والسئامة في أنشطة التعليم.

٣. هذه لعبة الكلمات المتقاطعة يمكن أن تسهل الطلبة في حفظ مفردات

اللغة العربية.

٤. يمكن للباحثين الآخرين تطوير هذه لعبة الكلمات المتقاطعة لتكون

الوسائل جيدة.



